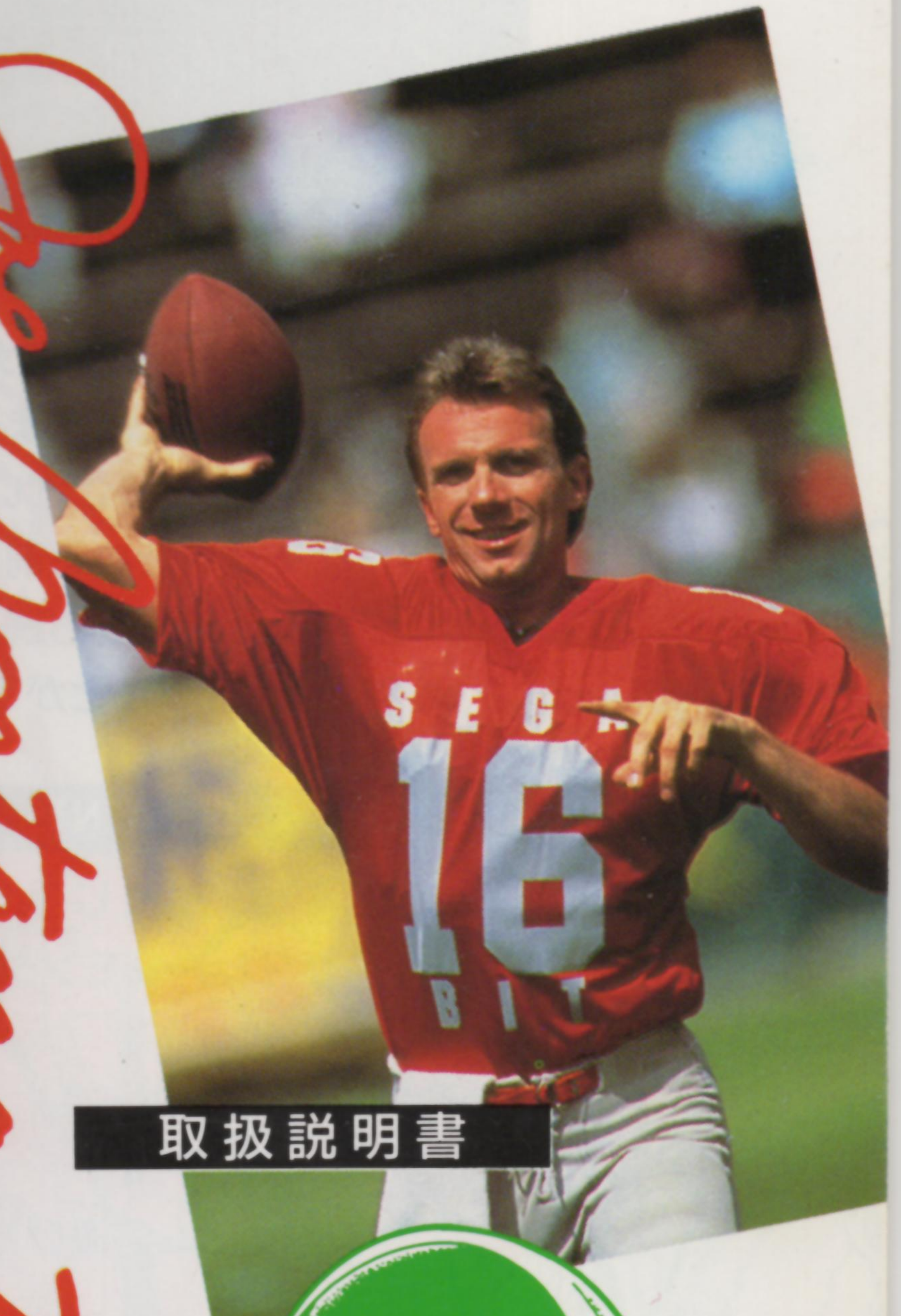
SPORTS TALK FOOTBALL™

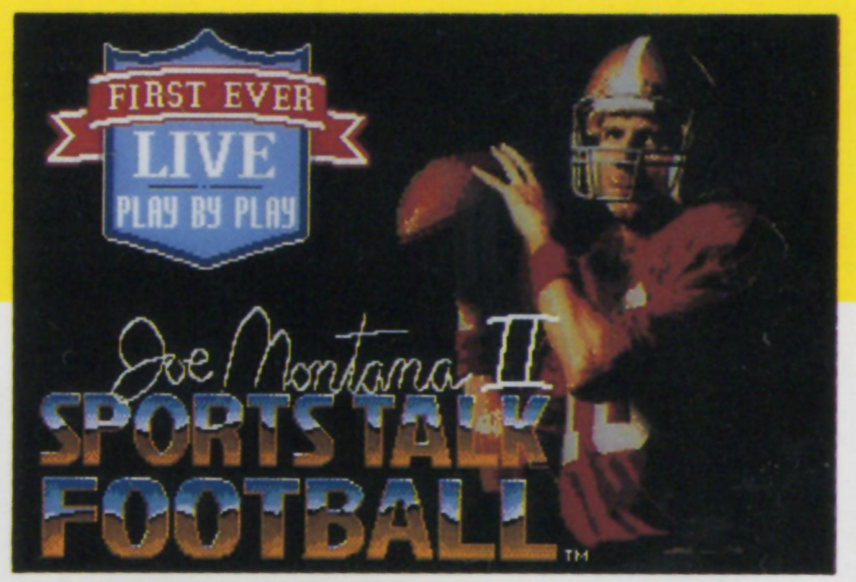
Joe Montana II

スポーツトーク
ジョー・モンタナ
フットボール2



取扱説明書

SEGA



このたびは、メガドライブカートリッジ
「スポーツトーク ジョー・モンタナ フットボール2」を
お買上げいただきまして、
誠にありがとうございます。
ゲームを始める前に、
このプレイングマニュアルをお読みいただきますと、
より楽しく遊ぶことができます。

CONTENTS

もくじ
スポーツトーク ジョー・モンタナ フットボール2
3
アメリカンフットボール　ルールブック
4
ゲームの遊び方
8
リーグプレイの遊び方
22
夢のスーパースターチーム
24
プレイブック
30
用語解説
42
使用上の注意
46

スポーツトーク ジョー・モンタナ フットボール2

SPORTS TALK FOOTBALL™

Joe Montana II

当ゲームは、アメリカンフットボールのルールをもとにして作製してありますが、完全に同じというわけではありません。

アメリカンフットボール ルールブック

アメリカンフットボールはイギリスの伝統的スポーツ「ラグビー」から枝分かれしたスポーツです。そこで「ラグビー」や「サッカー」と並び称されることが多いのですが、実際に見てみると、かなり違っていることに気づかれることでしょう。このゲームの遊び方に入る前に、初心者はもちろん、愛好者も、あらためてルールの確認をしてみましょう。

チーム構成

フットボールのメンバーは、ひとつのチームを大きく3つに分けることができます。ひとつは攻撃を仕掛けるオフェンスチーム。守備を担当するディフェンスチーム。キックオフやパントリターンなど特別な任務につくスペシャルチームです。通常、ディフェンスの人がオフェンスをやる、というようなことは、まずありません。完全に分業化されたスペシャリストの集団なのです。

オフェンス・ディフェンス各11名ずつですが、選手の交代が自由で、1チームの人数は何人でも構いません。

試合時間

15分を1クォーターとし、4クォーター60分で行われます。第1クォーターと第2クォーターが前半、第3クォーターと第4クォーターが後半となります。第2クォーターと第3クォーターの途中にハーフタイムとして、15〜20分の休憩時間をおきます。と、いっても、1時間15分で試合が終わることがないのは、ご承知の通りです。

各チームに前半・後半に3回ずつのタイムアウトがあたえられ、その間は時計が止められます。ほかにも、パスが失敗したとき(パス・インコンプリート)、ボールを持った人がフ

ィールドから出た場合(アウト・オブ・バウンズ)、2クォーターと4クォーターの終了2分前、それにケガ人が出たなどで審判が時計を止めた場合です。これらを有効に利用して、ゲームを進めていきます。

試合開始

試合開始3分前にコイントスをして、勝った方が先攻後攻を選び、負けた方は後半の選択権が与えられます。
先攻になったチームのキックオフで試合が開始されます。

攻撃権

キックオフは自陣35ヤードラインからで、ボールをレシーブしたら、できるだけ前進します。ボールを持った選手が敵のチームにつぶされた場所から、最初の攻撃が始まります。
オフェンスチームには、4回の攻撃権があたえられます。その4回の攻撃の間に、パスプレイでもランプレイでも、10ヤード以上前進できれば、ファーストダウンの獲得で、また新たに攻撃権を得ることができます。攻撃権が続くかぎり、得点を得るまで攻撃し続けることができます。
4回の攻撃で進めなかった場合は、その場所で相手に攻撃権が移ります。普通は3回目までに10ヤード進めなかったら、4回目の攻撃で陣地に戻して(パント)、敵に攻撃権を渡します。しかし、残り距離がわずかだったら、ギャンブルする場合もあります。
このほか、攻撃権はつぎの場合に移ります。
得点した場合。タッチダウン、フィールドゴールのときはキックオフで、セーフティのときは20ヤードからのフリーキックで、再開します。
パスプレイのとき、ディフェンス側がボールをキャッチした場合(パス・インターセプト)。パスのボールを一度つかみながら落としてしまった場合。どちらもボールを奪われたときからディフェンスが、その回限り攻撃できます。

得点

●タッチダウン（6点）

選手の持ったボールがエンドゾーンに入れば得点になります。

●トライ・フォア・ポイント（ポイント・アフター・タッチ・ダウン）（1〜2点）

タッチダウンのあと、攻撃側はゴールラインから3ヤード離れたところでハッシュマークの間にボールをセットして、攻撃を加えることができます。通常はキック（1点）ですが、タッチダウン（2点）も可能です。

●フィールドゴール（3点）

攻撃権がある間に、キックでゴールポストを通過させたときの得点です。ゴール前にきて、どうしてもタッチダウンができないときに使用します。

●セーフティ（2点）

ボールを持った人が自陣のゴールエリア内でつぶされてしまった場合に、敵にあたえられる得点です。

反則と罰則

審判がファウルを発見すると、黄色の布（イエロー・フラッグ）を投げます。その時点でプレイを中断しても、続行しても構いません。ディフェンス側のファウルで、その回の攻撃が、罰退するよりも有利であった場合、ファウルを拒否する権利（デクライン）があります。

●オフサイド（5ヤード罰退）

ボールが動きだす（スナップ）前に、ニュートラルゾーン（スクリメージ）より前に出ること。

●ホールディング（10ヤード罰退）

ディフェンス側が、相手に抱きついたり、腕をつかむこと。

●パス・インターフェアランス（15ヤード罰退）

空中にあるボールをキャッチしようとしたプレイヤーへ

の妨害。

●クリッピング（15ヤード罰退）

ランナー以外のプレイヤーに対する背後からのブロック。

●ラフィン・ザ・パサー（15ヤード罰退）

あきらかにパスを投げおえたプレイヤーに当たること。

●フェイス・マスク（５ヤード、または15ヤード罰退）

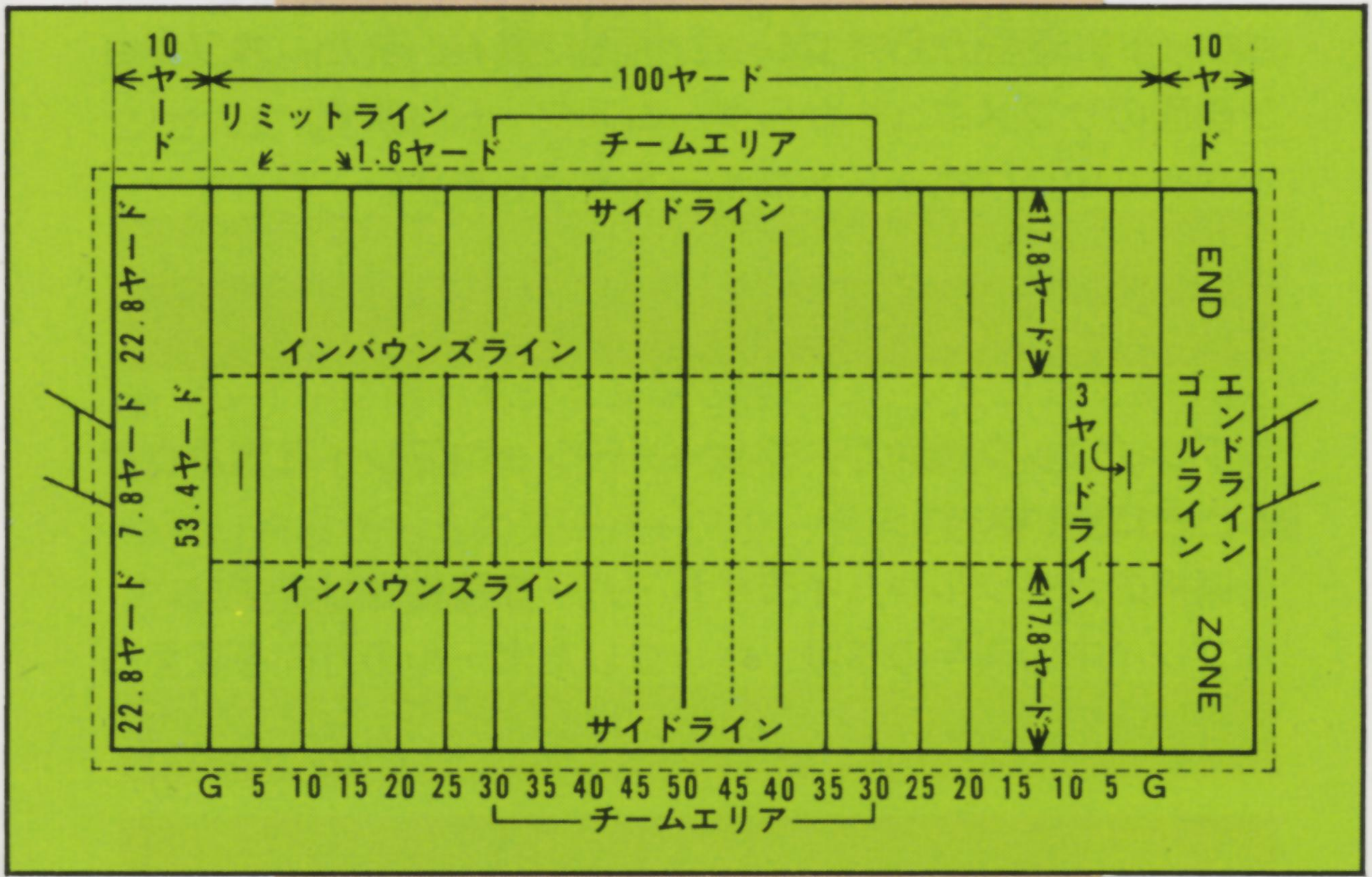
フェイス・マスクに手をかけたり、握ったりした場合。非常に危険なプレイとみなされる。

●パーソナル・ファウル（15ヤード罰退）

プレイに不必要な乱暴な行為や言動をとった場合。

●ディレイ・オブ・ザ・ゲーム

主審の「レディー・フォー・プレイ」の合図があったあと、25秒以内にプレイしないとき。



ゲームの遊び方

コントロールパッドの操作方法

アメリカンフットボールは絶妙のタイミングが勝負の決め手。タイミングをみはからってプレイするためには、コントロールパッドの使い方になれておくことが大切です。

スタートボタン

- タイトル画面からオプション画面に進み、また、オプション画面のサブメニューからゲームスタートします。
- ゲーム中にはポーズメニューを表示します。

方向ボタン

- プレイブック画面で、フォーメーションプレイを表示させるときに使います。
- 選択のカーソルやハイライト・バーを移動させます。
- プレイ中の選手の移動、キックしたボールの方向を変えるときに使用します。

Aボタン

- オフェンスのとき、ボールをハイクします。また、クォーターバックがパスするときも使用します。

- ボールをキックするときや、ボールをスナップするときに使用します。
- キックメーターを開始・停止させます。
- ディフェンス・プレイが始まる前に、コントロールする選手を選択します。
- 統計画面の表示から、ゲームに戻るときに使用します。
- パスワード画面で、下ボックスを左に動かします。

Bボタン

- パスワード画面で、下ボックスの数字と文字を決定します。
- プレイが始まる前に、オーディブル・コールをかけます。
- 選手が定位置についたとき、オーディブルのコールをかける場合に使用します。
- オフェンスのとき、レシーバーを選択したり、ボールキャリアーがタックルを突破するときに使用します。
- ディフェンスのとき、あなたがコントロールできる選手をボールに最も近い選手に変更します。
- リプレイに使用します。もう一度Bボタンを押すと、キャンセルになります。

Cボタン

- プレイ中に選手をジャンプさせたり、ダイブさせます。
- パスワード画面で、下ボックスを右に動かします。
- ドリームチームのスーパースター名簿の上下セクション間の移動に使用します。

A・B・Cボタン

- プレイブック画面、およびオーディブルコールをかけたとき、プレイの選択・決定に使用します。

オプション画面

タイトル画面でスタートボタンを押すと、オプション画面が表示されます。ここでは、いろいろな要素を選択することができます。ひとつひとつの事柄については、あとから説明することにして、簡単に紹介しましょう。

ビジター／ホーム（VISITOR／HOME）

対戦相手をコンピューターにするか、2人プレイを楽しむか、もしくは、コンピューター同士の対戦を観戦することができます。コンピューター相手に戦うときは、あなたはホームチーム、コンピューターはビジターチームになります。ルールがよくわからないときは、コンピューター同士の対戦を見ることをおすすめします。

2人で遊ぶときは、対戦するだけでなく、共同でコンピューターと対戦することができます。その際、攻撃のときはプレイヤー1はクォーターバックに、プレイヤー2は攻撃側のどの選手でもコントロールできます。守備のときは、どちらも自由にコントロールする選手を選択できます。

2プレイ

コントロールパッドを2本差し込めば2人プレイが可能です。プレイは、プレイヤー1対プレイヤー2という方法と、2人でコンピューターと対戦する方法があります。

プレイヤー1対プレイヤー2は、それぞれビジターとホームを選択してください。

2人でコンピューターと対戦するときはプレイヤー1／2を選択します。

エキシビション(Exhibition)／リーグ戦(LEAGUE)

オプション画面に最初に表示されているのはエキシビション〔Exhibition〕です。エキシビションとは、模範試合という意味で、1回きりのゲームです。同じチーム同士でも対戦することができます。

リーグ戦〔LEAGUE〕は、16週を1シーズンとし、がんばって勝ち進めば、プレイオフにまで持ち込むことも可能です。試合のスケジュールは、コンピューターが設定したチームと16ゲームを戦います。

ゲームタイプの項目にあわせ、Aボタンを押すと、自動的にリーグ戦を選択したことになります。キャンセルは、パスワード画面にして、何も押さずにスタートボタンを押せば、オプション画面に戻ります。

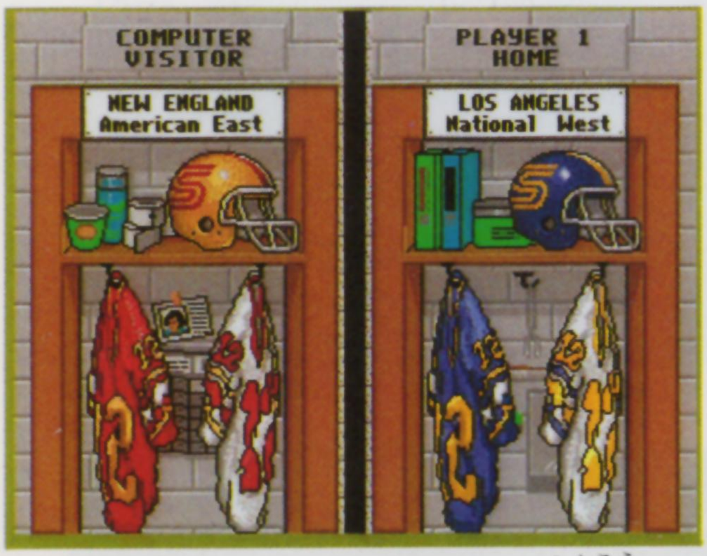
ゲームタイム

試合時間を決定します。時間は20分、40分、60分のリアルタイムです。ゲームはすべて4クォーターで、各クォーターの長さは、5分、10分、15分となります。

レベル設定

コンピューターのチームの強さ(難易度)を選択できます。ビギナー〔Beginner〕と、ノーマル〔Normal〕、高難度〔Difficult〕があります。 ビギナーの水準では、コンピューターチームのフォーメーションをプレイブック画面で見ることができます。ノーマルの水準では、コンピューターのフォーメーションをスクリメージラインで見ることができます。高難度は、プロのゲームに近く、その場その場の状況に応じて判断を下していかねばなりません。

チームの選択(Team Select)



ここでは、フィールドで対戦するチームを選択できます。Aボタンを押すと、チーム選択ロッカールーム画面が表示されます。方向ボタンの左右でアメリカンリーグとナショナルリーグを、上下でチームを選択できます。もちろん、あなたのチームを変更することもできますし、同じチーム同士を対戦させることもできます。

リーグプレイを選択している場合は、相手チームはコンピューターのスケジュールによって決定しています。

ドリームチーム(Dream Team)

このオプションでは、あなたの夢が実現します。モンタナはもちろん、6名のスーパースターを含む夢のチームを作ることができます。スーパースターは、どのチームから選択しても構いません。くわしくは26ページからの説明を読みましょう。

スピーチ(Speech)

ゲームの状況を伝える、英語のアナウンスの有無をAボタンで選択できます。ON(赤)の状態にしておくと、刻々と放送されます。OFF(灰色)の状態にすると、音は消えます。

音楽(Music)

ヘルメットがぶつかり合う音や、選手の不満の声など、細かな音響効果とゲーム音楽を流すかどうか、Aボタンで選択します。ONの状態だと聞くことができ、OFFの状態だと聞こえません。

天候(Weather)

ゲーム中の天候を状況に応じて変えるかどうかをAボタンで選択します。ONの状態だと、プレイが行われている季節や都市に応じて、雨や雪が降ります。OFFの状態だと、すべて晴天で試合が行われます。

ペナルティー(Penalties)

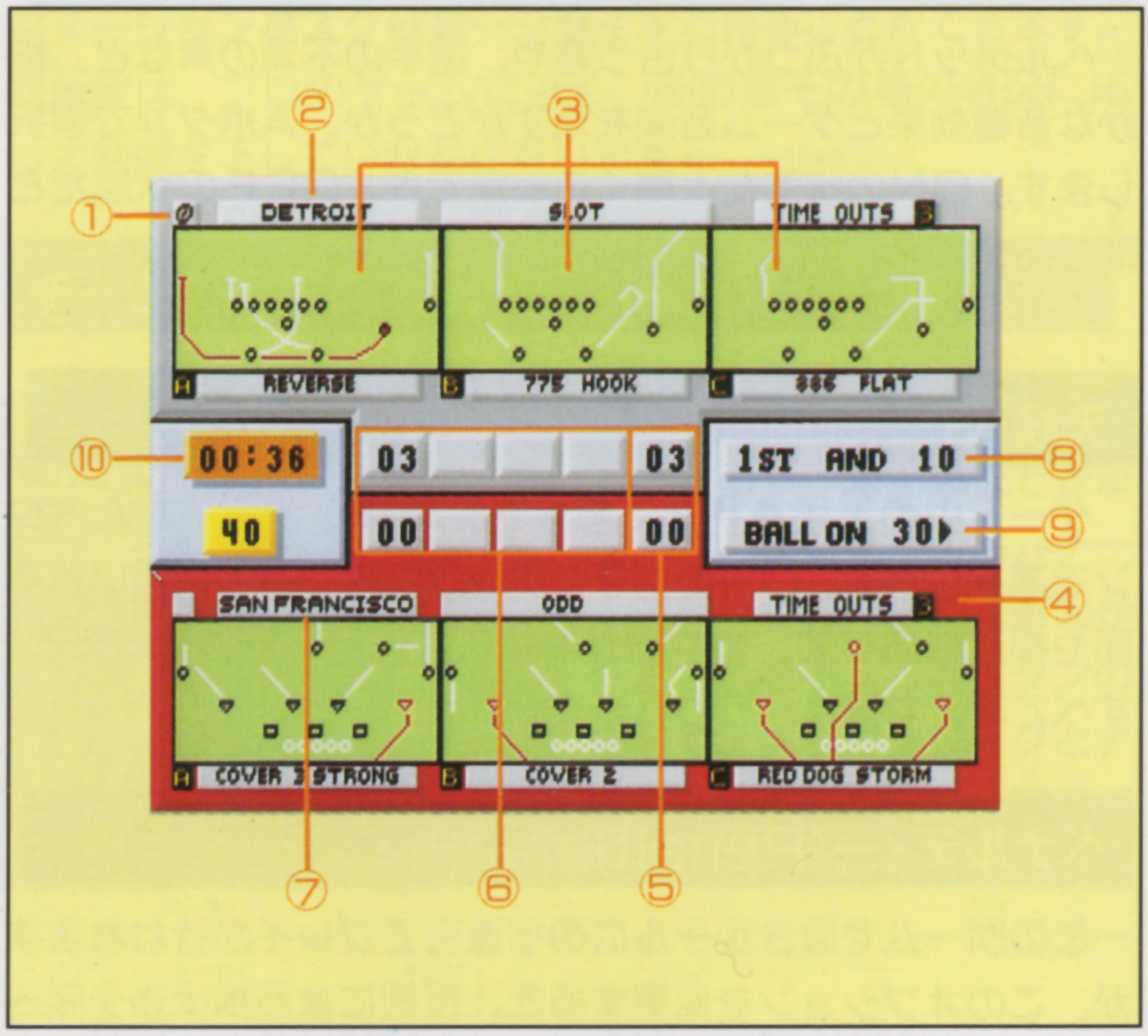
このゲームでは、ルールにのっとってプレイが行われますが、このオプションを変更すると、反則によるペナルティー(ヤードの後退)が課せられません。ONの状態が通常の試合、OFFの状態がペナルティーなしです。

ズーム(Zoom View)

ゲーム中の、細かい動きを見せるためのオプションです。ONの状態にしておけば、ボールがスクリメージラインをクロスしたときや、ランニングバックにボールを手渡したり、ピッチしたときなど、通常では見えにくい細部をズームアップして見ることができます。OFFの状態にしておくと、ズーム効果はなくなります。

プレイブック画面

1回1回のプレイが終了すると、プレイブック画面になります。ここでは、次の戦略を選択することができます。あなたはヘッド対ヘッドクラッシュに、勝ちぬくことができるでしょうか。



①ボールを所持しているチーム
②ホームチーム名
③フォーメーション
④残っているタイムアウトの数（各ハーフ3回）
⑤合計得点
⑥クォーターごとの得点
⑦ビジターチーム名
⑧ダウンと残りのヤード数
⑨スクリメージラインからゴールまでの距離
⑩クォーターでの残り時間

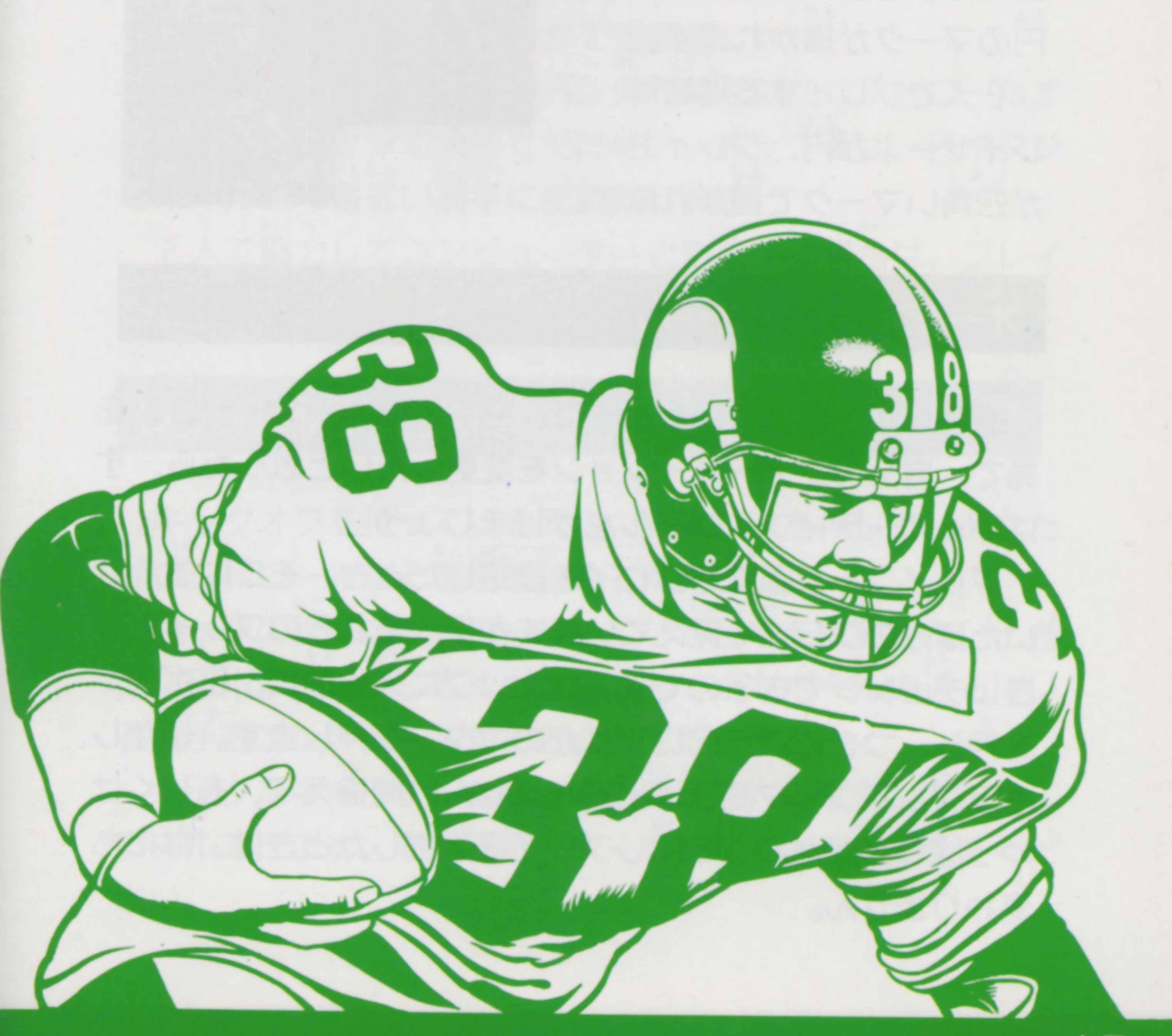
フォーメーションの選択

プレイブック画面で、次の攻撃のフォーメーションを決定します。画面の上部3面がホームチーム、下部3面がビジターチームです。方向ボタンの上下左右で、その他のフォーメーションを表示させることができます。

3枚並んだフォーメーションを決定するには、左から順にA・B・Cボタンと連動しています。フォーメーションを決定すると、フィールドに出ます。

あなたが攻撃の場合、45秒以内に決定しなければ、ゲームディレイというペナルティをとられ、5ヤード後退させられます。

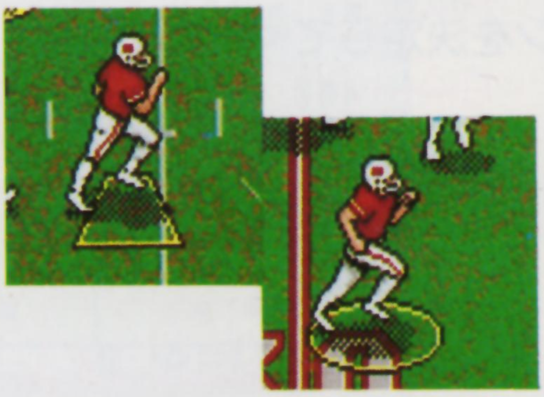
2人でコンピューターと対戦する場合は、オフェンスがプレイヤー1、ディフェンスがプレイヤー2でフォーメーションを決定してください。



フィールド画面

さて、いよいよフィールドに出てきました。プレイの開始です。まずは、あなたがディフェンスチームか、オフェンスチームか、それともキッキングプレーチームか、レシービングチームかを確認してください。

まず、確認



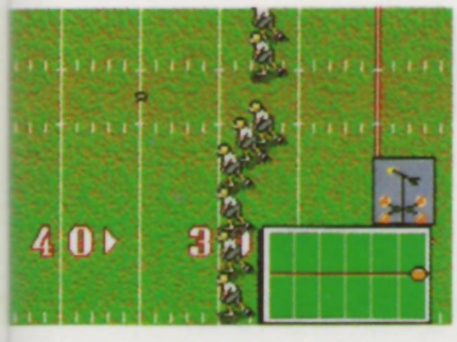
フィールドであなたがコントロールする選手は、足の回りに円のマークが描かれます。

2人でプレイする場合は、プレイヤー1が円、プレイヤー2が四角いマークで描かれます。

オーディブル・コール

選手が定位置についたときに、相手のフォーメーションを見て、自分のフォーメーションを変更したいと思ったら、すばやくオーディブルコールをかけましょう。

プレイブック画面でプレイを設定したとき、そこに並んでいたほかのプレイを覚えていますか？　それらのプレイと急きょチェンジできるのです。スナップに入る前に、Bボタンを押し、つぎにABCいずれかのボタンを押します。しかし、もうプレイブック画面は出てきません。間違えて、もしくはやっぱり気がかわって同じプレイを選択したときは、なにも変わりません。



キックオフ

ゲームスタート開始時のキックオフは、コンピューターがランダムに選択します。各チームは自動的に自分のポジションにつき、キック側のチームは35ヤードラインにつきます。

キッキングチームの操作

画面の下にキックメーターが表示されます。Aボタンを押すとキックメーターのボールが動きます。適当な距離だけ動いたら、もう一度Aボタンを押しましょう。ボールの移動した距離でキックの強さを調節します。二度目のAボタンを押すのが早すぎたり遅れたりすると、キックはあまり飛びません。もちろん、短いキックも作戦の一種ですが…。

キックメーターのボールが動いている間は、方向ボタンの上下で最初は中央にある赤いバーが移動します。これで、キックの角度を調節することができます。

キックする前に、キッカー以外であなたがコントロールする選手をCボタンで決めてください。キック後は、Bボタンでボールに一番近い選手に変更されます。

2人で協力してコンピューターと対戦する場合は、プレイヤー1がキックをコントロールします。

レシービング（リターン側）チームの操作

キックオフを待っている間に、Aボタンを押して、あなたがコントロールする選手を決めてください。

キックの後にコントロールしている選手を変更したいときは、Bボタンを押してください。もっともボールの近くにいる選手をコントロールすることができます。

キックをキャッチしたら、その選手を方向ボタンでコントロールできます。できる限りヤードを稼ぐよう走らせてください。

オフェンス

オフェンス側の最大の目的は得点を奪うこと。ファーストダウンを確実にとり、敵のゴールに攻めいり、タッチダウン、もしくはフィールドゴールでも得点を重ねていくことです。そのためには、ブロッキングで相手を崩し、ディフェンスの間をくぐり抜けることができるように、フォーメーションを駆使した戦略が必要です。

Aボタンを押すとボールがスナップされ、もう一度押すとパスプレイのときはクォーターバックがパスを投げます。ボールをスナップする前に、Cボタンを押すと、クォーターバックカデンス(掛け声。敵のフォーメーションを伝えたりする)を本物のプレイのようにコールします。

クォーターバックがボールを持っているときに、Bボタンでレシーバーを選択します。プレイ中は、方向ボタンで選手を移動させ、Bボタンでタックルを振り切り、Cボタンでダイブやジャンプをします。

2人で協力してコンピューターと対戦するときはプレイヤー1がクォーターバックを、プレイヤー2がほかの選手を選択してコントロールします。

パント

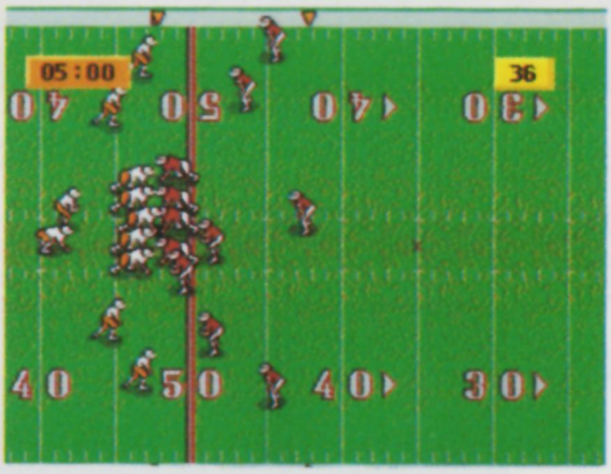
オフェンスといえど、いつも前進することばかりを考えていればいいというわけではありません。どうしてもファーストダウンをとれないときには、パントを敵陣深く蹴り込み、攻撃権がかわっても、相手にいいフィールドポジションを与えないことも、オフェンスの大切な役割です。

サードダウンで10ヤードいかず、ギャンブルをかけないときは、プレイブック画面でパントを選びます。パントキックの方法はキックオフのときと同じです。

ディフェンス

もちろんディフェンスに求められることは、敵のオフェンスをいかにつぶし、得点を与えず、ゲイン(オフェンスの前進)させないようにするかということです。

ボールがハイクされる前に、Aボタンでコントロールする選手を決めてください。もちろん、プレイ中はBボタンでボールにもっとも近い選手に変更できます。



2人で協力してコンピューターと対戦するときも、同じ要領で、おたがいに好きな選手を選びながらコントロールすることができます。

インターセプト

ディフェンスだからといって、オフェンス選手をつぶしたり、フォワードパスのじゃまをしているばかりではありません。空中のボールはフリーボールなのですから、キャッチするチャンスがあれば捕球（インターセプト）することができます。

パスキャッチに成功したら、その瞬間に攻撃に転じましょう。方向ボタンでボールキャリーの選手をコントロールできます。次の攻撃は、その選手が倒れたところからファーストダウンが始まります。

インターセプトとは、完全分業化されたアメリカンフットボールのシステムの中で、ディフェンスのプレイヤーがボールをキャッチし、走り、タッチダウンできる唯一のチャンスでもあるのです。

ゲームを中断する場合

通常のゲームでいう「ポーズ」、タイムアウトとは別のものです。スタートボタンを押すと、ゲームがいつでも一時休止できます。この場合、ポーズメニューが同時に表示されます。

タイムアウト

ポーズメニューが表示されたとき、プレイの進行中でなければ、Aボタンでタイムアウトになります。タイムアウトは、各チームともハーフごとに3回まで認められています。1回のタイムの長さは自由です。

タイムアウトは、ゲームの進行時間を止めることができます。残り時間が少ないときに、有効に活用しましょう。

リプレイ

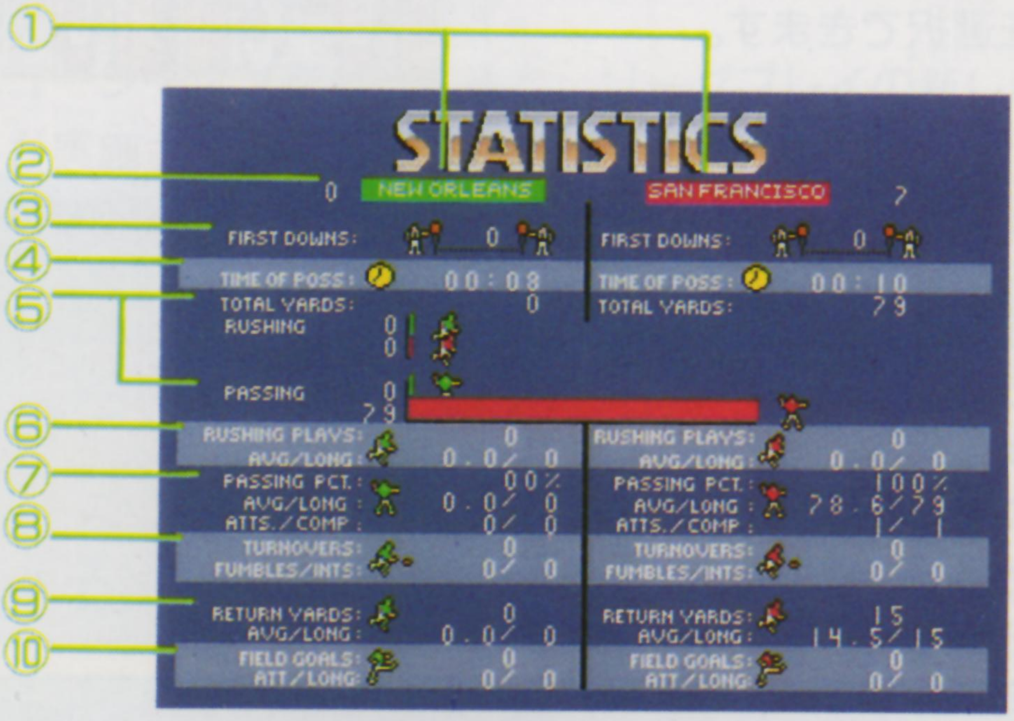
Bボタンを押せば、劇的な場面のインスタント・リプレイができます。もう一度見てみたいシーンを再現してみましょう。リプレイしているときにAボタンを押している間、スローモーションで見ることができます。もう一度Bボタンを押せば、キャンセルされます。

フリップ・プレイ

あなたのプレイの選択幅を2倍に広げます。フットボールのフォーメーションには、右側のプレイと左側のプレイがあります。プレイブックにはどちらかのプレイしか表示されていません。画面に表示されているプレイとは逆のサイドに動きたい場合は、ポーズメニューでCボタンを押すと、フォーメーションの図が鏡に映った像のように入れ替わります。通常プレイと同じように、裏返しにしたプレイをコールできます。プレイブック画面で、オフェンスのときのみ使えます。

STATISTICS（統計画面）の見方

タッチダウン、トライ・フォア・ポイント（ポイント・アフター・タッチ・ダウン）などで得点が入った後、統計画面が表示されます。チームの成績などを調べるのに利用できます。たとえば、パスの通りがいい日とか、ランプレイがさえているといった、その日のチーム状況がつかめます。



①チーム名　②得点

③ファーストダウンの数

④攻撃時間

⑤トータル ── ラッシングヤード
　　　　　　└ パッシングヤード

⑥ラッシングプレイの数 ── アベレージと最長

⑦パッシングの成功率 ── アベレージと最長
　　　　　　　　　　└ 試みた数と成功した数

⑧ターンオーバーの数 ── ファンブルとインターセプト

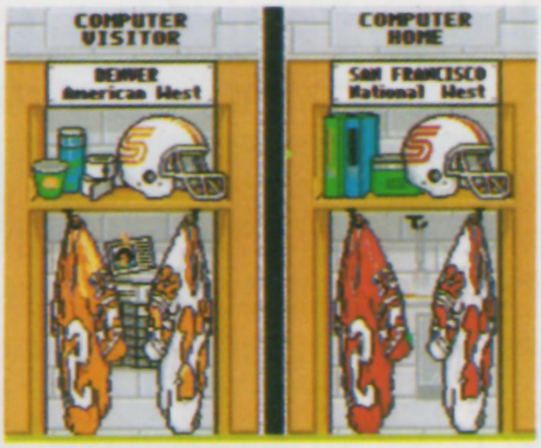
⑨リターンヤード ── アベレージと最長

⑩フィールドゴールの数 ── 試みた数と最長

リーグプレイの遊び方

チームの選択

オプション画面でチームの選択を方向ボタンで選び、Aボタンを押すと、チーム選択ロッカールーム画面が表示されます。アメリカンリーグ14チーム、ナショナルリーグ14チームの中から好きなチームを選択できます。



■チームリスト

アメリカンリーグのチーム	ナショナルリーグのチーム
ウエスト	
デンバー カンザス・シティー ロサンゼルス サンディエゴ シアトル	アトランタ ロサンゼルス ニューオリンズ サンフランシスコ
セントラル	
シンシナティ クリーブランド ヒューストン ピッツバーグ	シカゴ デトロイト グリーン・ベイ ミネソタ タンパ・ベイ
イースト	
バッファロー インディアナポリス マイアミ ニューイングランド ニューヨーク	ダラス ニューヨーク フィラデルフィア フェニックス ワシントン

リーグプレイ

リーグプレイは、オプション画面で説明したように、全部で16試合戦わなければいけません。プレイオフ目指してがんばりましょう。
方向ボタンでカーソルをゲームタイプに移動し、Aボタンを押すと、リーグ画面が表示されます。
リーグ画面では、パスワード(PASSWORD)とニューシーズン(NEW SEASON)が表示され、方向ボタンで選び、Aボタンで決定できます。
ニューシーズンを選択すると、リーグプレイの新しいラウンドが実施され、1週間のスケジュールが表示されます。スタートボタンを押せばゲーム開始です。

ゲームを再開する場合は、パスワードを選択しましょう。右のパスワード画面が表示されます。1字ずつ方向ボタンの上下左右でアルファベットを選び、Bボタンで決定していきます。下ボックスはAボタンで戻り、Cボタンで進みます。パスワードの登録が終了したら、スタートボタンで試合が開始されます。

パスワードは、各ゲームの終了時に表示されます。

夢のスーパースターチーム

ドリームチーム

ジョー・モンタナをはじめ、フットボールにはスーパースターがいっぱい。あこがれのスーパースターが集団でプレイするドリームチームは、フットボールの祭典です。オールスター戦「プロボール」のようなプレイをお楽しみください。ドリームチームはエキシビションモードのみ可能です。

夢のチームの選択

ドリームチームのメンバーを選ぶ前に、元のチームをオプション画面で選択しましょう。つぎに、ドリームチームにカーソルをあわせ、Aボタンで決定すると、右のページの画面が表示されます。ここで、あなたが選んだチームを方向ボタンで選択し、スタートボタンで決定します。

つぎに現われる画面の青い表は、あなたのチームのメンバー表です。ここにあなたの選んだ6人のスーパースターを加えて、夢のチームを作ります。

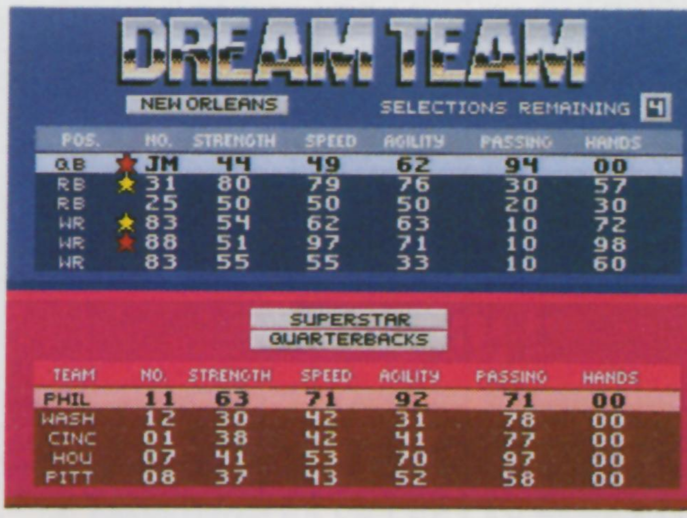
青い表の中に黄色の星がついている選手は、前からあなたのチームにいるパワー・プレイヤーを表しています。赤い星は、あなたが選んだスーパースターの表示です。

方向ボタンの上下で、あなたのチームのポジションをハイライトのバーが移動します。ハイライトが各ポジションを移動するにつれて、赤の表が変わり、トレード可能なスーパースターが表示されます。赤の表の中にトレードしたい選手が見つかったら、Cボタンを押して赤のセクションに切り替え、方向ボタンで希望の選手を選択します。

メンバーが決まったら、スタートボタンを押してください。あなたのチームのパスワードが表示されます。必ずメモしておきましょう。そこでスタートボタンを押すとオプション画面に戻り、もう一度スタートボタンを押すと試合開始です。

選んだメンバーでのゲームを再開したい場合は、パスワー

ドを入力しましょう。方向ボタンで文字を選び、Bボタンで決定します。Aボタンで下ボックスが戻り、Cボタンで進みます。パスワードが入力できたら、スタートボタンで試合が開始されます。



	①	②	③	④	⑤	⑥		①	②	③	④	⑤	⑥
クォーターバック							WASH	23	76	56	63	22	51
S.F.	JM	44	49	62	94	00	CINC	22	51	73	77	28	68
FHIL	11	63	71	92	71	00	PITT	34	79	56	60	28	63
WASH	12	30	42	31	78	00	CLEV	23	55	95	89	26	78
CINC	01	38	42	41	77	00	BUFF	32	67	76	82	30	75
HOU	07	41	53	70	97	00	NY-A	21	60	62	61	27	55
PITT	08	37	43	52	58	00	N.E.	33	73	62	60	23	55
CLEV	18	21	36	22	71	00	INO	26	65	61	63	21	52
MIA	14	26	32	30	92	00	DEN	24	67	72	68	21	60
BUFF	11	39	44	40	79	00	S.D.	34	76	62	56	20	53
INO	11	32	40	41	89	00	K.C.	34	94	64	53	12	10
DEN	01	52	68	71	99	00	SEA	38	63	61	63	20	68
SEA	18	30	42	43	66	00	SEA	34	68	62	56	31	65
NY-N	12	32	30	48	72	00	LA-A	33	99	78	72	38	64
DAL	06	40	42	45	66	00	LA-A	30	62	69	63	49	52
G.B.	08	40	53	63	68	00	NY-N	20	51	90	91	40	78
T.B.	12	46	51	50	56	00	DAL	22	61	60	65	28	57
ATL	14	32	41	50	62	00	CHIC	34	77	60	71	29	61
ランニングバック							DET	30	76	70	96	20	74
S.F.	34	91	63	58	20	91	N.O.	31	80	79	76	30	57
FHNIX	33	63	61	62	22	61	ワイドレシーバー						
PHIL	42	57	81	63	43	81	S.F.	88	51	97	71	10	98
MINN	32	70	62	59	23	52	S.F.	83	33	71	64	10	74

①ナンバー②力③スピード④機敏さ⑤パス⑥技量

	①	②	③	④	⑤	⑥
MINN	80	42	81	73	10	85
WASH	80	57	66	68	10	92
WASH	85	68	67	79	10	87
WASH	82	41	83	61	10	63
HOU	83	42	80	61	10	70
HOU	82	38	85	72	10	75
HOU	87	37	82	76	10	88
PITT	82	41	85	85	10	75
CLEV	83	27	83	82	10	71
MTA	84	33	83	71	10	84
MIA	86	36	62	51	10	77
BUFF	82	47	99	69	10	99
NY-A	80	63	61	73	10	90
N.E.	18	41	79	68	10	76
DEN	88	52	80	61	10	72
S.D.	82	31	77	65	10	88
K.C.	82	46	87	64	10	87
SEA	88	39	89	57	10	74
DAL	19	44	81	56	10	68
G.B.	88	48	82	60	10	91
T.B.	80	49	78	52	10	73
DET	80	32	88	61	10	71
LA-N	88	46	79	81	10	99
LN-N	85	36	99	51	10	62
ATL	24	44	92	61	10	87
N.O.	83	54	62	63	10	72
タイトエンド						
S.F.	86	54	50	43	10	78
PHIL	89	56	68	72	10	80
MINN	82	61	51	45	10	79
CINC	80	63	55	55	10	72
PITT	88	83	67	63	10	67
NY-N	86	90	32	36	10	72
DAL	88	55	53	47	10	70
LA-N	82	65	42	41	10	70

	①	②	③	④	⑤	⑥
オフェンスライン						
PHNIX	78	89	40	31	10	20
MINN	61	89	30	45	10	36
WASH	72	94	30	24	10	40
CINC	67	98	30	32	10	30
HOU	77	87	32	28	10	21
BUFF	67	90	48	50	10	18
BUFF	78	88	42	51	10	32
LA-A	77	82	42	56	10	30
パント						
PHNIX	06	22	39	22	19	78
MIA	03	25	30	20	10	88
INO	02	23	36	42	11	99
DEN	03	33	42	43	21	93
NY-N	06	42	31	34	10	93
DAL	03	37	46	33	24	81
DET	05	20	31	20	16	74
キッカー						
S.F.	08	29	31	28	17	75
PITT	02	13	21	16	20	81
MTA	09	13	36	12	22	78
NY-A	02	19	11	23	10	87
K.C.	06	10	23	37	22	98
G.B.	03	22	36	21	12	76
T.B.	01	13	20	20	16	79
N.O.	01	28	31	22	10	99
ラインバック						
S.F.	93	80	71	63	10	34
PHNIX	50	77	52	51	10	41
PHIL	51	83	51	52	10	42
PITT	53	83	50	41	10	39
MIA	55	93	43	42	10	65
BUFF	54	87	87	78	10	66
BUFF	59	89	41	48	10	67
NY-A	58	90	42	36	10	53

①ナンバー②力（ちから）③スピード④機敏（きびん）さ⑤パス⑥技量（ぎりょう）

	①	②	③	④	⑤	⑥
N.E.	55	74	52	42	10	63
N.E.	53	80	46	37	10	56
INO	55	73	51	42	10	63
INO	53	76	50	31	10	45
DEN	56	80	50	53	10	36
S.D.	90	76	40	52	76	42
K.C.	49	89	73	80	10	50
NY-N	55	89	67	63	10	60
NY-N	53	94	52	46	10	67
CHIC	55	78	33	34	10	40
G.B.	95	93	56	51	10	33
G.B.	90	81	52	43	10	46
T.B.	55	67	62	51	10	40
DET	56	99	51	51	10	42
DET	53	93	42	32	10	37
LA-N	90	81	50	44	10	39
N.O.	55	87	41	56	10	39
N.O.	54	88	41	36	10	39
N.O.	52	87	68	42	10	53
オフェンスバック						
S.F.	28	44	72	51	10	42
PHNIX	48	68	77	60	10	82
PHIL	28	47	85	51	10	67
MINN	42	97	61	42	10	72
MINN	26	73	72	41	10	41
WASH	40	52	96	52	10	53
CINC	34	91	76	38	10	42
CINC	23	48	91	65	10	56
PITT	27	53	93	62	10	57
CLEV	20	91	76	52	10	53
CLEV	32	96	70	44	10	60
MIA	26	76	82	61	10	57
NY-A	20	62	96	83	10	72
N.E.	24	68	62	51	10	62
INO	38	73	72	51	10	54

	①	②	③	④	⑤	⑥
DEN	26	90	72	61	10	52
S.D.	23	50	80	42	10	68
K.C.	21	78	82	41	10	52
K.C.	34	67	82	51	10	63
K.C.	28	61	86	59	10	51
LA-A	43	98	53	42	10	70
LA-A	34	87	70	51	10	52
CHIC	30	83	82	61	10	92
T.B.	26	57	52	71	10	84
T.B.	38	68	61	50	10	68
DET	35	76	72	56	10	51
ATL	22	56	81	65	10	71
ATQ	23	62	99	71	10	51
ATL	26	67	89	42	10	72
LA-N	26	56	77	41	10	61
ディフェンスライン						
PHNIX	76	73	41	36	10	36
PHIL	91	91	62	63	10	36
PHTL	98	73	31	36	10	34
MINN	76	88	41	43	10	23
MINN	56	72	56	42	10	38
CINC	68	75	21	22	10	10
HOU	95	61	41	33	10	21
CLEV	99	70	56	52	10	40
MIA	92	62	40	30	10	23
BUFF	79	99	65	68	10	41
NY-A	91	67	42	31	10	23
S.D.	93	68	40	32	10	22
K.C.	91	72	41	32	10	20
K.C.	96	95	21	22	10	21
SEA	78	61	34	26	10	20
LA-A	92	83	59	50	10	42
CHIC	94	72	43	44	10	22
CHIC	92	78	40	55	10	38
DET	92	93	22	21	10	21

①ナンバー②力③スピード④機敏さ⑤パス⑥技量

シグナルコード

ゲーム中に何度も登場するアメリカンフットボールの6人の審判たち。そのたびになにやらジェスチャーをします。審判のシグナルコードです。ファールマーカーとよばれるイエローフラッグを投げる姿や、ホイッスルを吹きながらシグナルのアクションをしている姿は、試合とはまた違った楽しみでもあります。

広いフィールド上では、なにか反則があっても目につくことはありません。ときには、なにがなんだかわからない状態で、いきなり罰退、ということもありえます。ゲーム中に起こったことを把握するためには、審判のシグナルコードを覚えておくことが一番の早道です。

ここでは、このゲームの中で登場するシグナルコードを紹介しましょう。

ポイント

●タッチダウン
フィールドゴール
トライ・フォア・ポイント(ポイント・アフター・タッチ・ダウン)の成功

●フィールドゴールの不成功

●セーフティ

ファーストダウン

●ファーストダウン・
攻撃権の移動
（ターンオーバー）

ペナルティ

●オフサイド

●ディレイ・オブ・ザ・ゲーム

プレイブック

　プレイブックとは、ディフェンス、オフェンスに限らず、プレイできるフォーメーションのことを指していいます。ゲーム中のプレイブック画面も、つぎのプレイに実行するフォーメーションを決定することから、その名がつけられているのです。

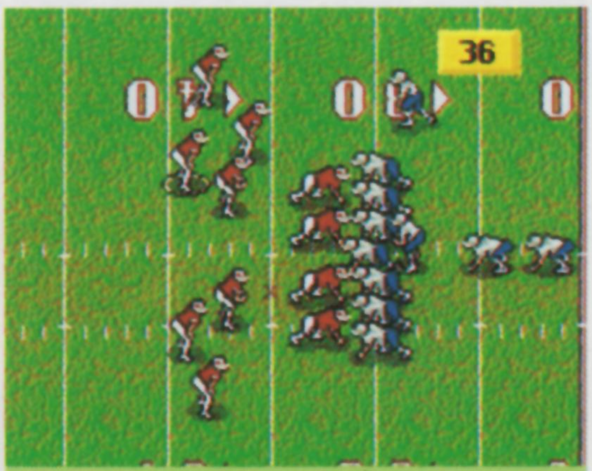
　つぎのページから、ひとつひとつのフォーメーションを紹介します。アメリカンフットボールは、フォーメーションによって各プレイヤーの呼び方が変わるのですが、まずは、主なプレイヤーの省略記号をおぼえましょう。

オフェンスチーム

■ライン
センター（C）
ガード（G）
タックル（T）

■バックス
クォーターバック（QB）
ランニングバック（RB）

■レシーバー
タイトエンド（TE）
ワイドレシーバー（WR）
スプリットエンド（SE）
フランカー（FL）



ディフェンスチーム

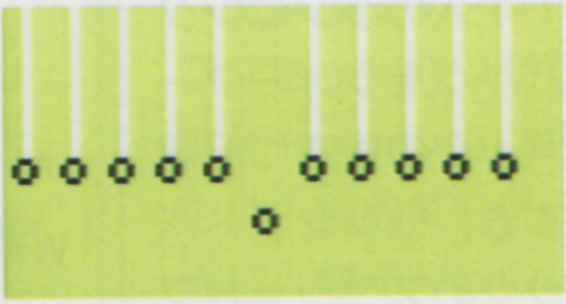
■ライン
ノーズガード（NG）
ディフェンスタックル（DT）
ディフェンスエンド（DE）

■ラインバッカー
ラインバッカー（LB）

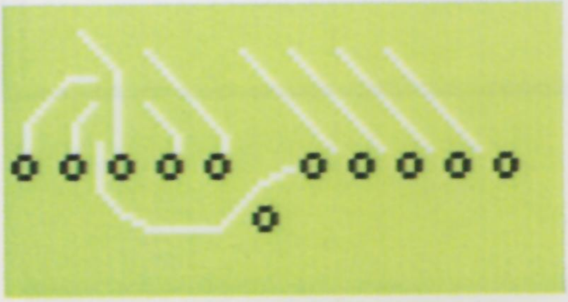
■ディフェンスバック
コーナーバック（C）
フリーセフティー（FS）
ストロングセフティー（SS）

キッキングチーム

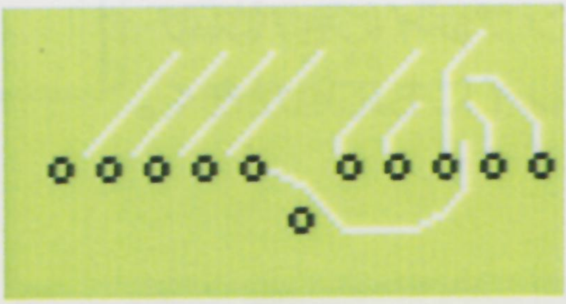
キックオフのときだけのスペシャルチームである。ボールをけった後は、レシービングチームのボールキャリーを、早くつぶすことが要求される。



キックオフ(Kickoff)



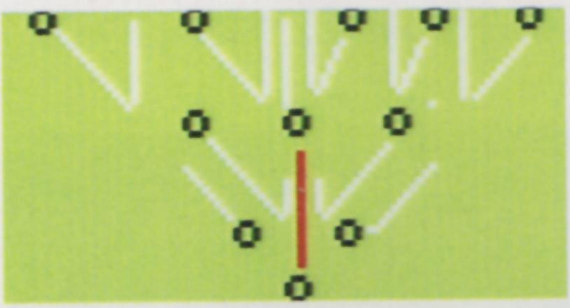
オンサイド レフト
(Onside Left)



オンサイド ライト
(Onside right)

レシービングチーム

同じく、キックオフのときのスペシャルチーム。キッキングチームを妨害し、レシーバーに少しでも前に出てもらうよう、全員でボールキャリーを守る。



リターン ウェッジ
(Return Wedge)

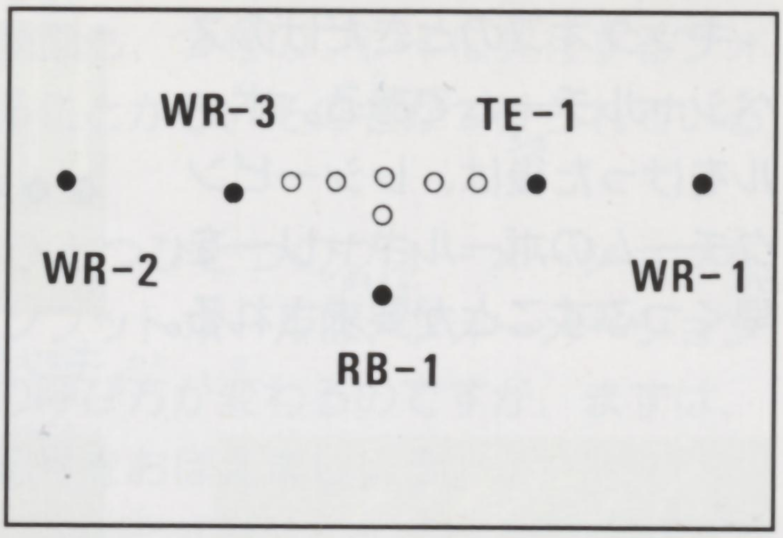
リターン レフト
(Return Left)

リターン ライト
(Return Right)

※フォーメーションはチームによって左右が逆の場合もあります。
(P. 20「フリップ・プレイ」参照)

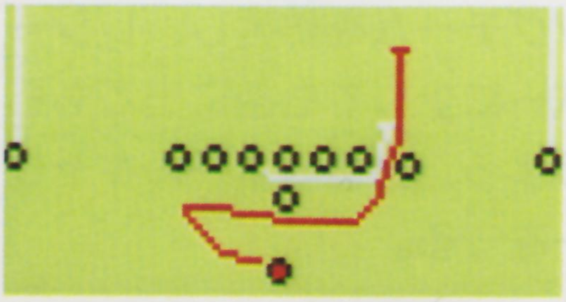
フォーメーション　エース

1人のランニングバックをクォーターバックの後方に配置する、ワンセットバックのスプレッドフォーメーション。ランプレイにもパスプレイにも応用がきく。



ドロー(Draw)

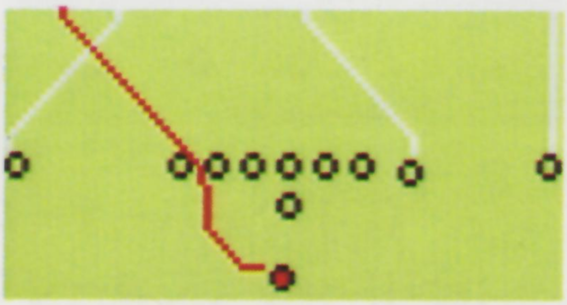
585フック(585 Hook)



カウンター・ギャップ・ウィーク
(Counter Gap Weak)

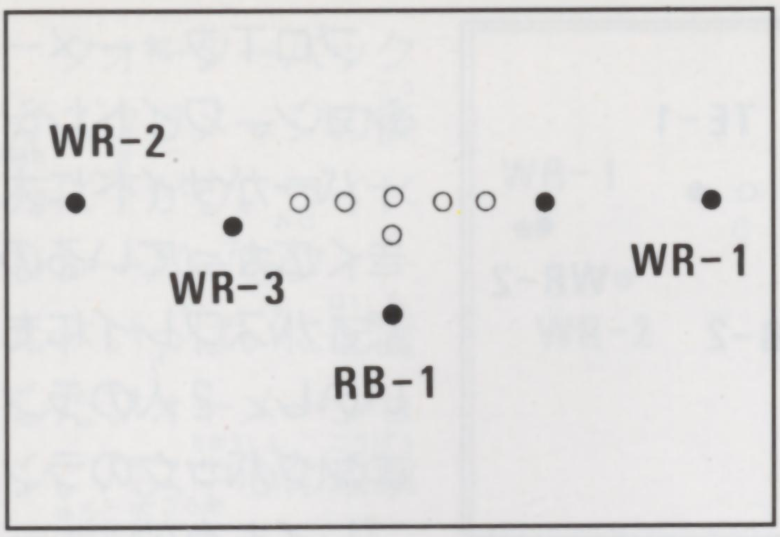
628ズーム(628 Zoom)

999シーム(999 Seam)



ブラント・ストロング
(Blunt Strong)

フォーメーション　ブルー

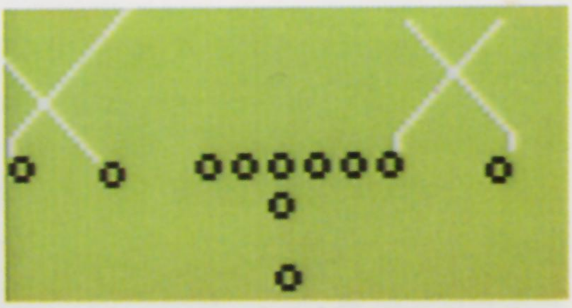


ダブルウイングのワンセットバックで、フォーメーションの形は、前のエースと同じ。ワイドレシーバーがややサイドに広がっている。

カウンター・ギャップ・ウィーク
(Counter Gap Weak)

272カバー
(272 Cover)

ハーフバック・パス
(Halfback Pass)

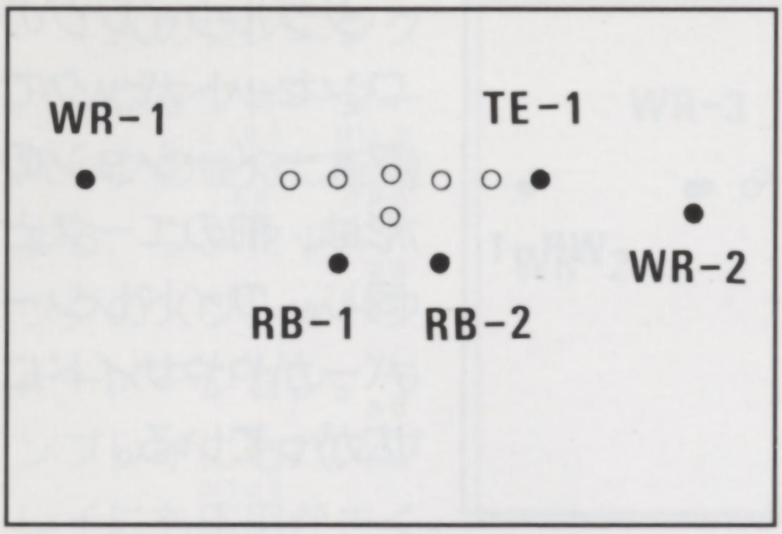


シュート&スラント
(Shoots and Slants)

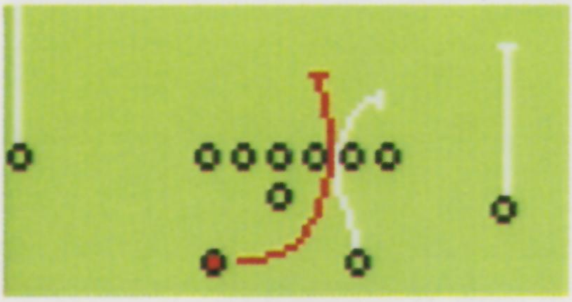
スイープ・ストロング
(Sweep Strong)

492クイック
(492 Quick)

フォーメーション　レッド



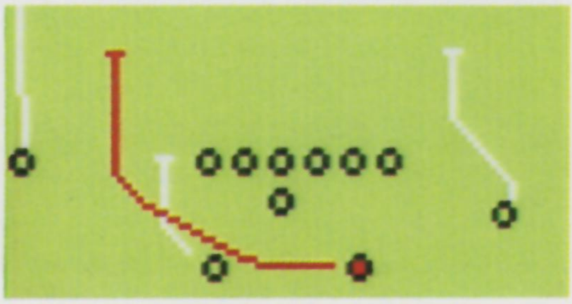
プロTフォーメーション。ワイドレシーバーがサイドに大きく広がっているので、パスプレイにもいいし、2人のランニングバックのランプレイも有効。



リード・ストロング
(Lead Strong)

444フラット
(444 Flat)

343フック
(343 Hook)



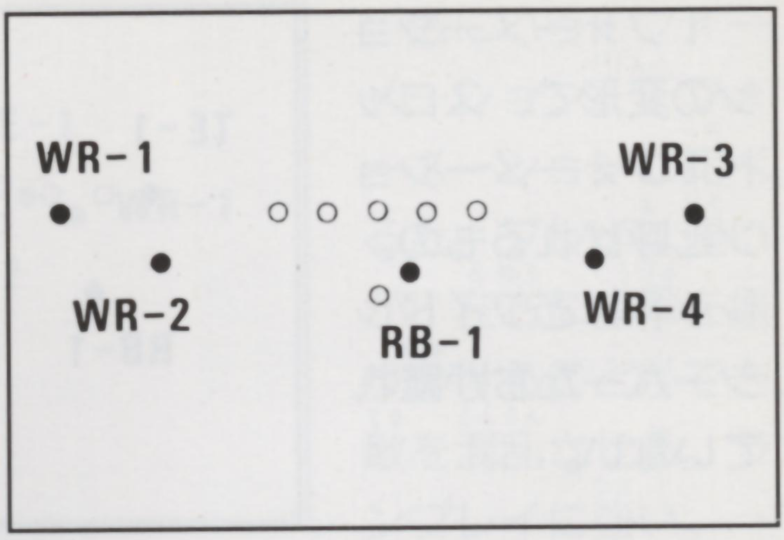
フリップ・ウィーク
(Flip Weak)

スイープ・ストロング
(Sweep Strong)

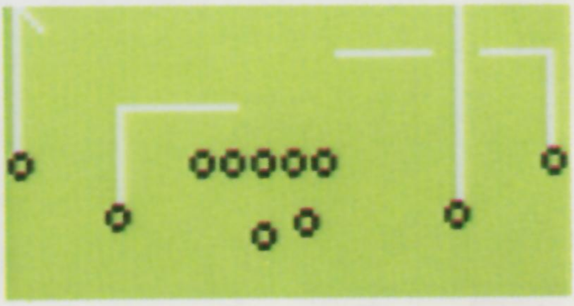
949フック
(949 Hook)

フォーメーション　ショットガン

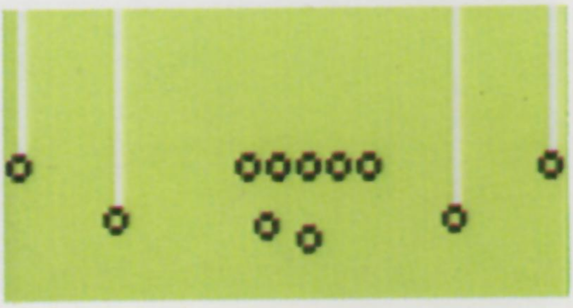
クォーターバックがスクリメージの後方に下がり、ワイドレシーバーをフィールドいっぱいに配置したフォーメーション。パス中心の攻撃に有効。



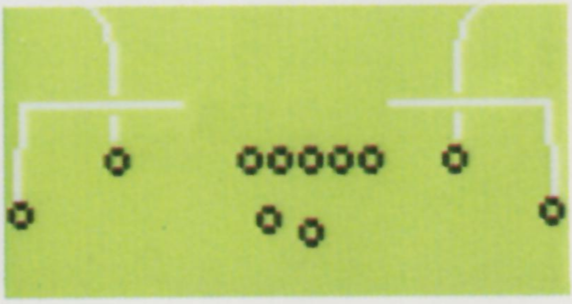
オーバー・アンダー
(Over-Under)



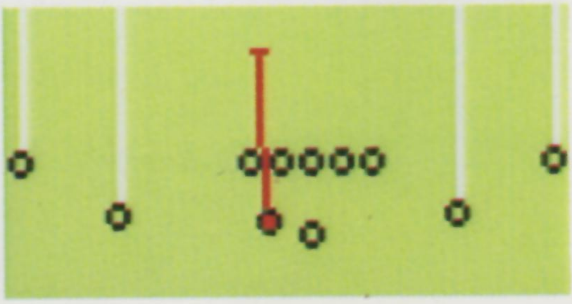
496ドラッグ
(496 Drag)



999シーム
(999 Seam)



ダブル・イン
(Double In)

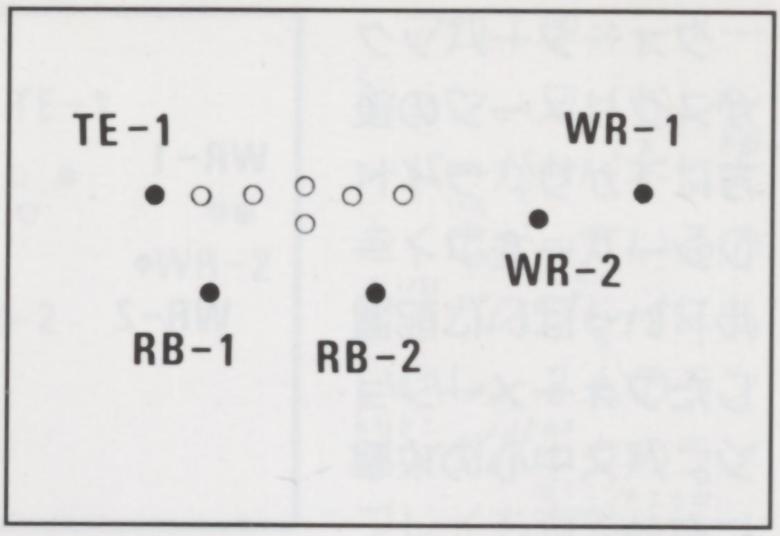


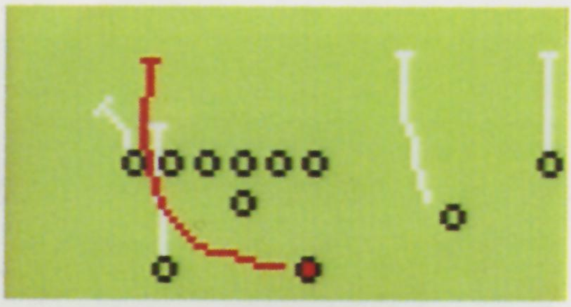
ドロー
(Draw)

カウンター・ギャップ
(Counter Gap)

フォーメーション　スロット

Tフォーメーションの変形で、スロットTフォーメーションと呼ばれるもの。レッドほどワイドレシーバーたちが離れていない。

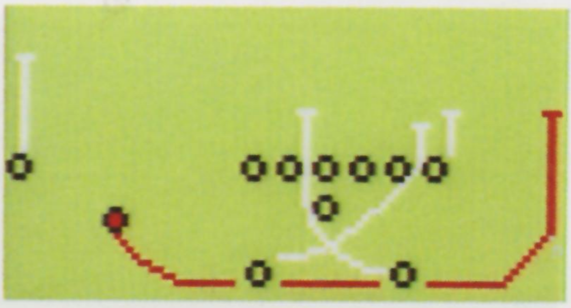




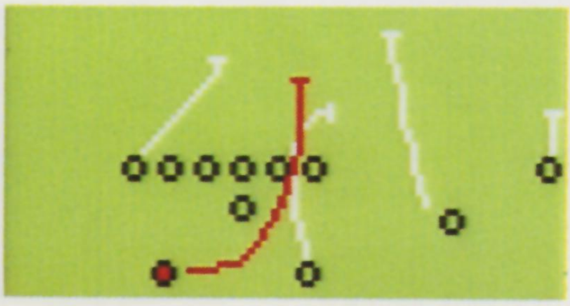
パワー・ウィーク
(Power Weak)

639フック
(639 Hook)

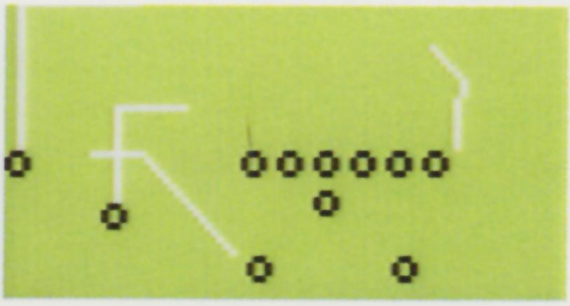
775フック
(775 Hook)



リバース
(Reverse)

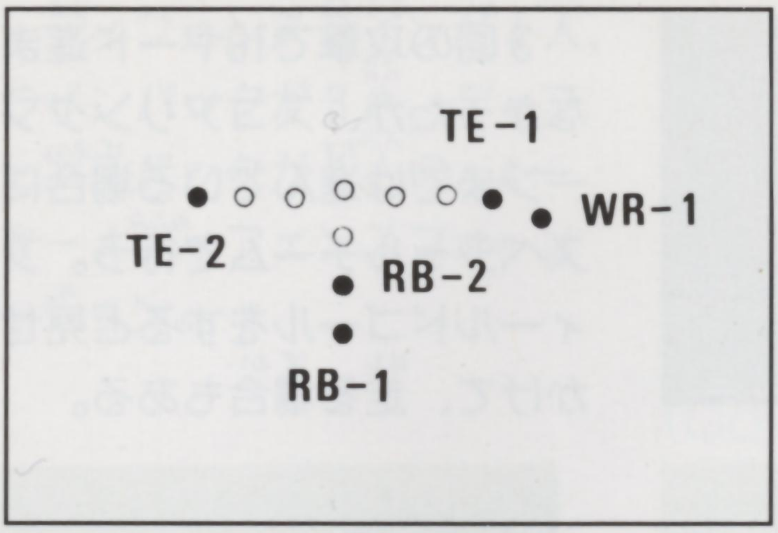


リード・ストロング
(Lead Strong)



886フラット
(886 Flat)

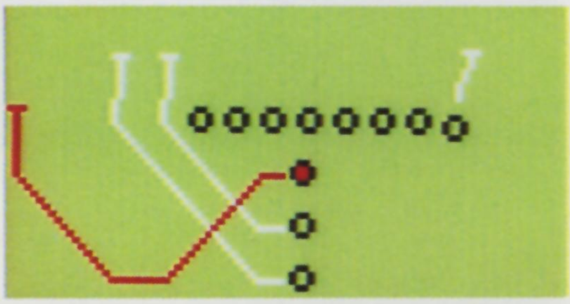
フォーメーション　タイト



俗にいうIフォーメーション。Tフォーメーションに比べると、プレイは遅いが、左右に攻撃を振り分けることができ、敵を混乱させる。ランプレイに強い。

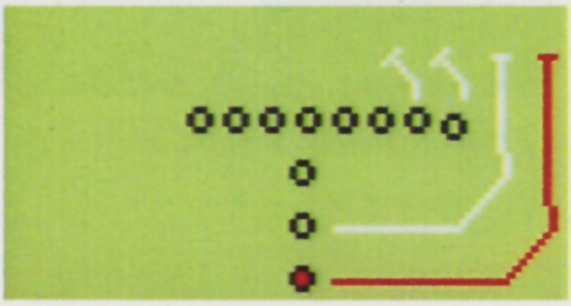
Xディレー
(X Delay)

ネイキッド・ブートレグ
(Naked Bootleg)

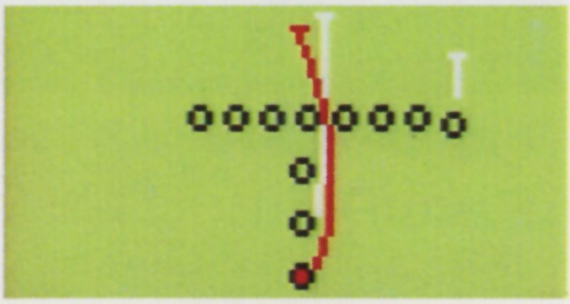


ブートレグ
(Bootleg)

839スイング
(839 Swing)

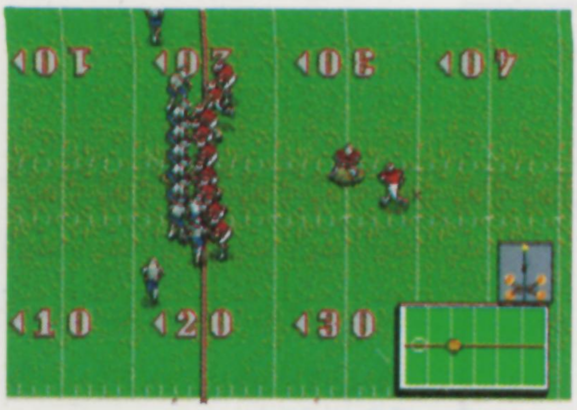


ピッチ・ストロング
(Pitch Strong)



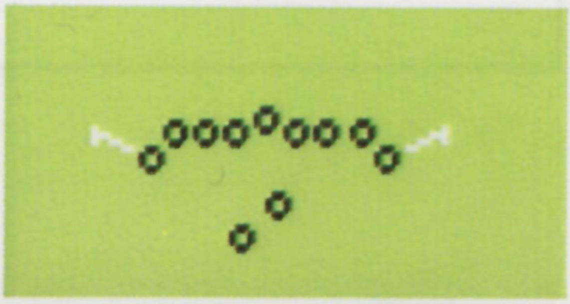
バック
(Buck)

フィールドゴール



3回の攻撃で10ヤード進まなかったが、スコアリングゾーンまでは進んでいる場合に、スペシャルチームで行う。フィールドゴールをすると見せかけて、走る場合もある。

フェイク・フィールドゴール
(Fake Field Goal)



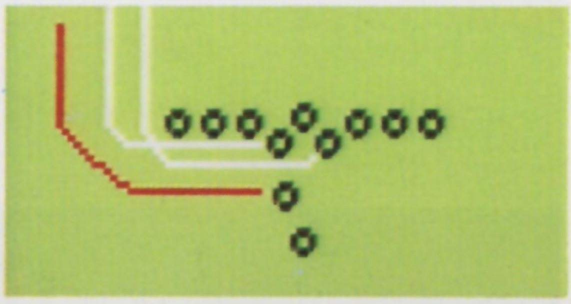
フィールドゴール
(Field Goal)

スペシャルチーム　パント

3回の攻撃で10ヤード進まず、スコアリングゾーンにも達していない場合、これもスペシャルチームで行う。もちろんパントと見せかけて、ギャンブルをかけることも可能。

パント(Punt)

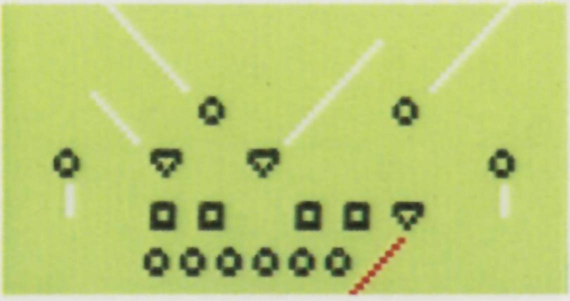
フェイク・パント
(Fake Punt)



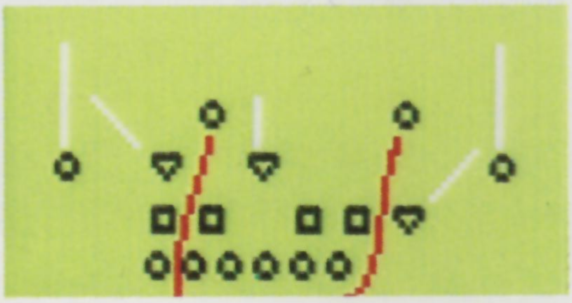
フェイク・パント
(Fake Punt)

フォーメーション　イーブン

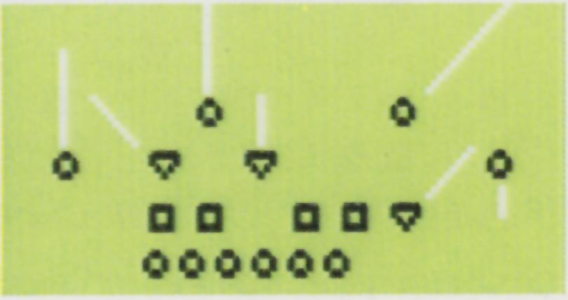
ディフェンスラインが4人、ラインバックが3人、ディフェンスバックが4人の、4－3－4ディフェンスフォーメーション。



カバー2ブリッツ
(Cover 2 Blitz)



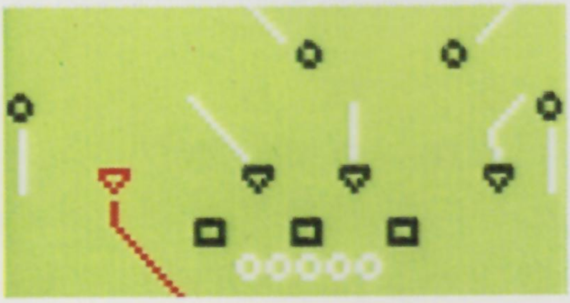
ダブル・セーフティ・ファイヤ
(Double Safety Fire)



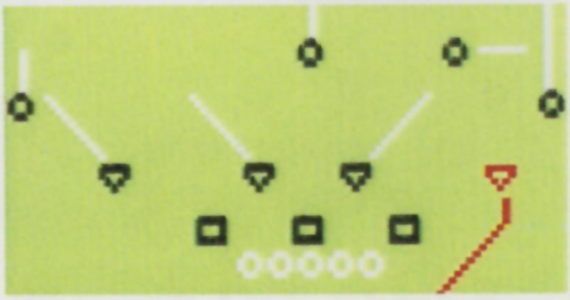
カバー3クラウド
(Cover 3 Cloud)

オッド

ディフェンスラインが3人、ラインバックが4人、ディフフェンスバックが4人の、フォーメーション。クォーターバックサックをかけやすい。



カバー2(Cover 2)

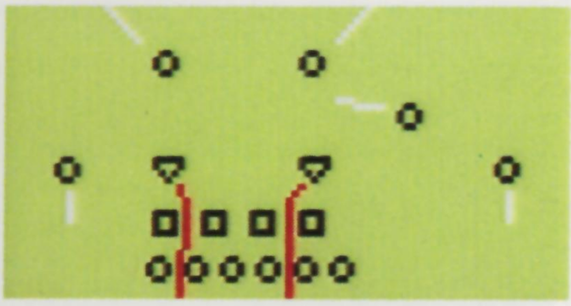


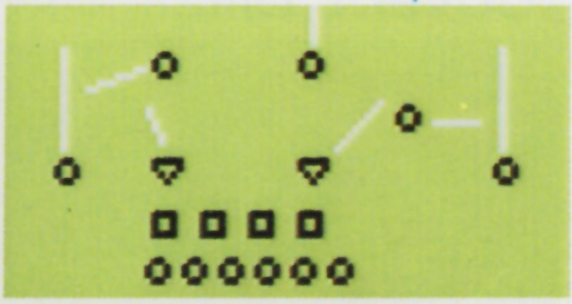
カバー3ストロング
(Cover 3 Strong)

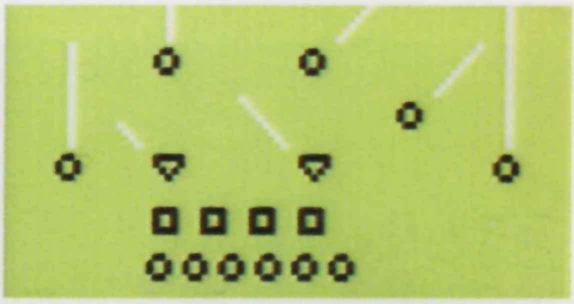
レッド・ドック・ストーム
(Red Dog Storm)

フォーメーション　ニッケル

ディフェンスラインが4人、ラインバックが2人、ディフェンスバックが5人の4－2－5ディフェンスフォーメーション。ランプレイに有効。

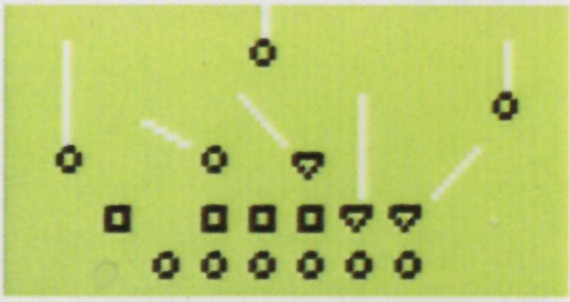

0ブリッツ(0 Blitz)


ダブル・インベント
(Double Invent)

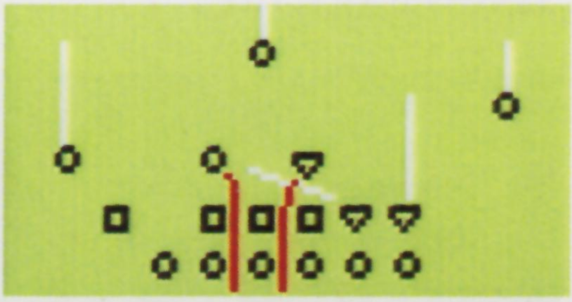

ダイム・プリベント
(Dime Prevent)

フォーメーション　46

ディフェンスラインが4人、ラインバックが3人、ディフェンスバックが4人の、4－3－4ディフェンスフォーメーション。

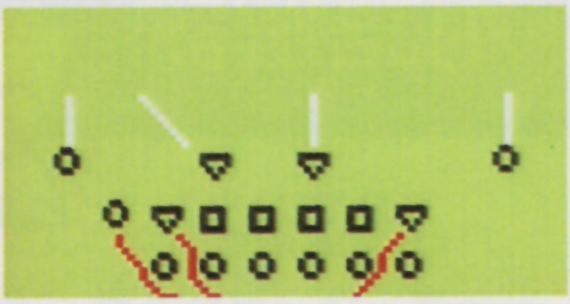

6ゾーン(6 Zone)

コーナー・ストーム
(Corner Storm)

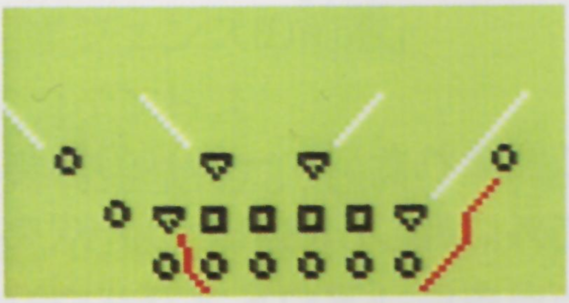

モンスター・スティング
(Monster Sting)

フォーメーション　ゴールライン

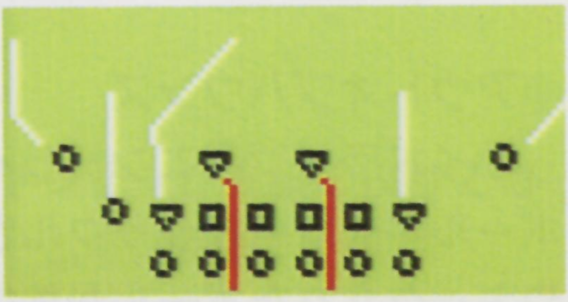
ゴールラインを背に、もう1インチたりとも後退ができない状態でのフォーメーション。ゴールラインディフェンスとも呼ばれている。



ダブル・スマッシュ
(Double Smash)

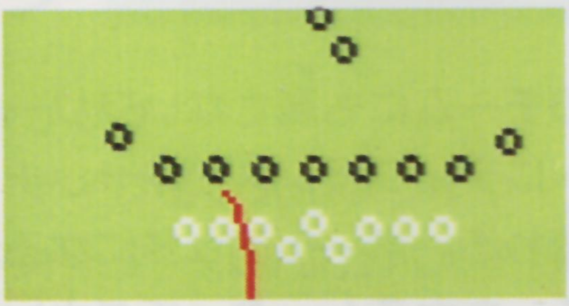


クラッシュ・ウィーク
(Crash Weak)



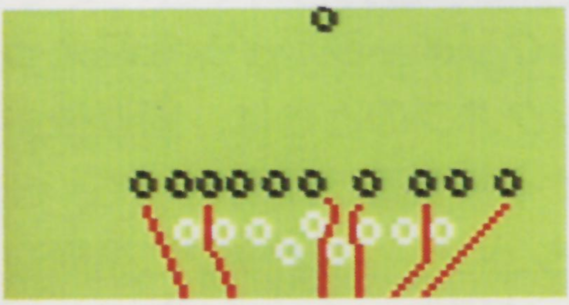
ダブル・スタント
(Double Stunt)

スペシャルチーム

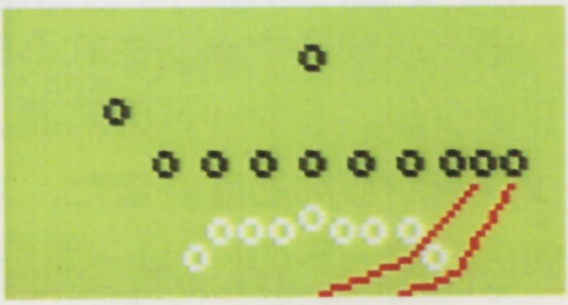


パント・リターン
(Punt Return)

オフェンスチームがフィールドゴールや、パントをするときに対抗するためのスペシャルチームのフォーメーションである。



パント・ブロック
(Punt Block)



フィールドゴール・ブロック
(Field Goal Block)

用語解説

ア

●アウトオブバウンズ

サイドラインとエンドラインに囲まれたフィールドの外側。ボールキャリーがタックルされて外に押し出されたり、パスやキックされたボールが外にでたときに、「アウトオブバウンズした」という。

●イエローフラッグ

反則の発生に対して、審判員が投げる黄色の布。別名ファウルマーカー。

●インターセプト

空中にあるボールは、どちらのチームにも属さないフリーボール。パスを空中でダイレクトにディフェンスがキャッチすること。その場で攻守が入れ替わる。ボールデッドになるまで、攻撃を続けることができる。もちろん、タッチダウンまで行くことも可能である。

●オフサイド

ボールがスナップされる前、スクリメージラインを越えるファウル。5ヤードの罰退。キックオフのときは、罰退後キックをやりなおす。また、オフサイドを誘う反則として、虚偽のスタートの「イリーガルモーション」、スナップに見間違う手の動きの「イリーガルスナップ」もファウルとなる。

●オンサイドキック

キックオフのとき、ボールを故意に短く蹴り、リカバーして攻撃権を得ようとするキック。

カ

●ギャンブル

サードダウンで10ヤード行かなかったが、残り1回の攻撃に賭けてみること。失敗すると敵に攻撃権が移る。

●クォーター

1試合1時間の試合時間は、四分の一の15分に区切られ、その15分をクォーターと呼ぶ。第1、第2クォーターを前半、第3、第4クォーターを後半と呼ぶ。

●ゲイン

オフェンスの前進。

●コイントス

試合開始の3分前に、両軍のキャプテンが主審の投げるコインの裏表を当て、キックオフチームを決める。

●コンプリート(インコンプリート)

フォワードパスやフィールドゴールを成功させること。不成功の場合はインコンプリート。

サ

●サック

ディフェンスのプレイヤーがスクリメージラインを越えて、クォーターバックがパスする前にタックルすること。

●スクランブル

パスプレイで、ターゲットがマークされ、パスを投げるとインターセプトされる可能性があるときや、あるいはタックルされそうになったときなどに、とっさの判断で、自ら走りだすこと。

●スクリメージ・ライン

各プレイの開始時に、ボールを中心にディフェンスとオフェンスが向かいあった状態で、ボールの先端から両サイドへゴールラインと平行に引いたライン。つまり、スクリメージラインは2本あることになる。この2本の間が「ニュートラルゾーン」になる。

●スナップ

スクリメージで、ディフェンスのセンター(ラインマン)が股間を通してボールをうしろに送ること。プレイ開始の合図とされる。

タ

●タイムアウト

作戦の相談や、試合の流れを変えたい場合、時計を止めたい場合などに使用する。それぞれのチームに前・後半に各3回あたえられている。通常のタイムアウトはフリータイムアウトと呼ばれ、負傷者が出た場合などに審判がとるタイムアウトをレフリータイムアウトと呼ぶ。

●ダウン

ボールがフリーキックおよびスナップされてから、ボールデッドになるまで。

●ターゲット

パスの目標にしているレシーバー。

●タッチバック

パントキックやキックオフで、ボールが相手ゴールラインを越えた場合と、パスプレイでディフェンスが自陣エンドゾーン内でパスをインターセプトした場合。どちらも、自陣20ヤードラインから攻撃を開始する。

●ターンオーバー

ファンブルのリカバーや、パスのインターセプトによって、ディフェンスにボールを奪われ、攻守が交代すること。

ハ

●パント

フォースダウンで10ヤード行きそうにないときは、自ら敵に攻撃権をあたえるが、その前に大きく敵を後退させるために行うキック。パントをレシーブしたボールキャリーがタックルされた地点から、4回の攻撃権があたえられる。

●ファンブル

一度つかんだボールを落としてしまうこと。

●フェイク

パントと見せかけてパスやランプレイに移ったり、ほかの人がボールを持っているのにボールキャリーと見せかけたりするテクニック。敵をあざむく頭脳プレイである。

●フォーメーション

オフェンスおよびディフェンスのプレイヤー配置の陣形。

●プレビアス・スポット

プレイが開始された場所。ファウルで罰退するときは、この地点から計算する。

●ボールキャリー

ボールを持っているプレイヤー。

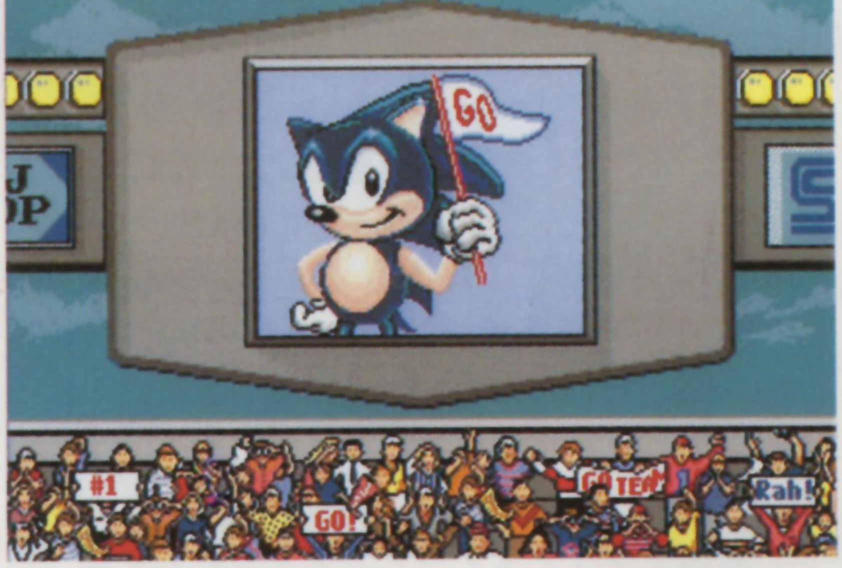
ラ

●リカバー

ファンブルしたボールを押さえ込んで、確保すること。確保したチームが攻撃権を獲得する。ただし、NFLのルールでは、フォースダウン攻撃中のファンブルは、ファンブルしたプレイヤーが押さえなければならない。

●ロス

クォーターバック・サックなどによるオフェンスの後退。

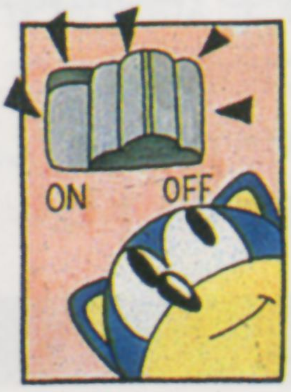


使用上のご注意

カートリッジは精密機器ですので、とくに次のことに注意してください。

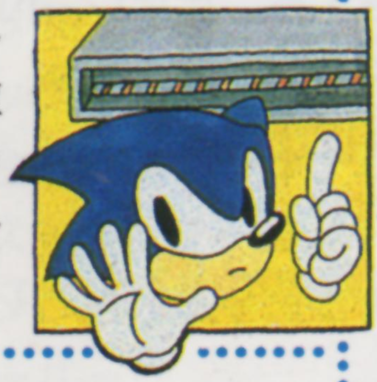
●電源OFFをまず確認!

カートリッジを抜き差しするときは必ず、本体のパワースイッチをOFFにしておいてください。パワースイッチをONにしたまま無理に、カートリッジを抜き差しすると、故障の原因になります。



●端子部には触れないで

カートリッジの端子部に触れたり、水で濡らしたりすると、故障の原因になりますので注意してください。



●薬品を使って拭かないで

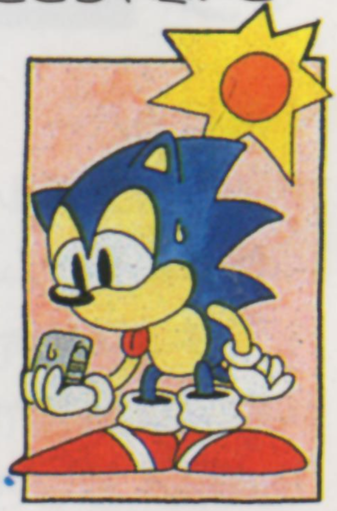
カートリッジの汚れを拭くときに、シンナーやベンジンなどの薬品を使わないでください。

●カートリッジはデリケート

カートリッジに強いショックを与えないでください。ぶつけたり踏んだりするのは禁物です。また、分解は絶対にしないでください。

●保管場所に注意して

カートリッジを保管するときは、極端に暑いところや寒いところを避けてください。直射日光の当たるところやストーブの近く、湿気の多いところなども禁物です。



●ゲームで遊ぶときは

長い時間ゲームをしていると目が疲れます。ゲームで遊ぶときは健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとってください。また、テレビ画面からなるべく離れてゲームをしてください。

メガドライブをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

セガジョイジョイテレフォン

セガからのホットライン。新作ゲームソフトや楽しい情報を、どんどんお知らせしています。

札幌	**011-832-2733**
東京	**03-3236-2999**
大阪	**06-333-8181**
福岡	**092-521-8181**

☆電話番号をよく確かめて、正しくかけてください。

株式会社　セガ・エンタープライゼス

本　　社　〒144 東京都大田区羽田1-2-12
お客様サービスセンター
☎03(3742)7068（直通）

札幌支店　〒062 北海道札幌市豊平区豊平五条3-2-34
☎011(841)0248

関西支店　〒561 大阪府豊中市豊南町東2-5-3
☎06(334)5331

博多支店　〒810 福岡県福岡市中央区白金2-5-15
☎092(522)4715

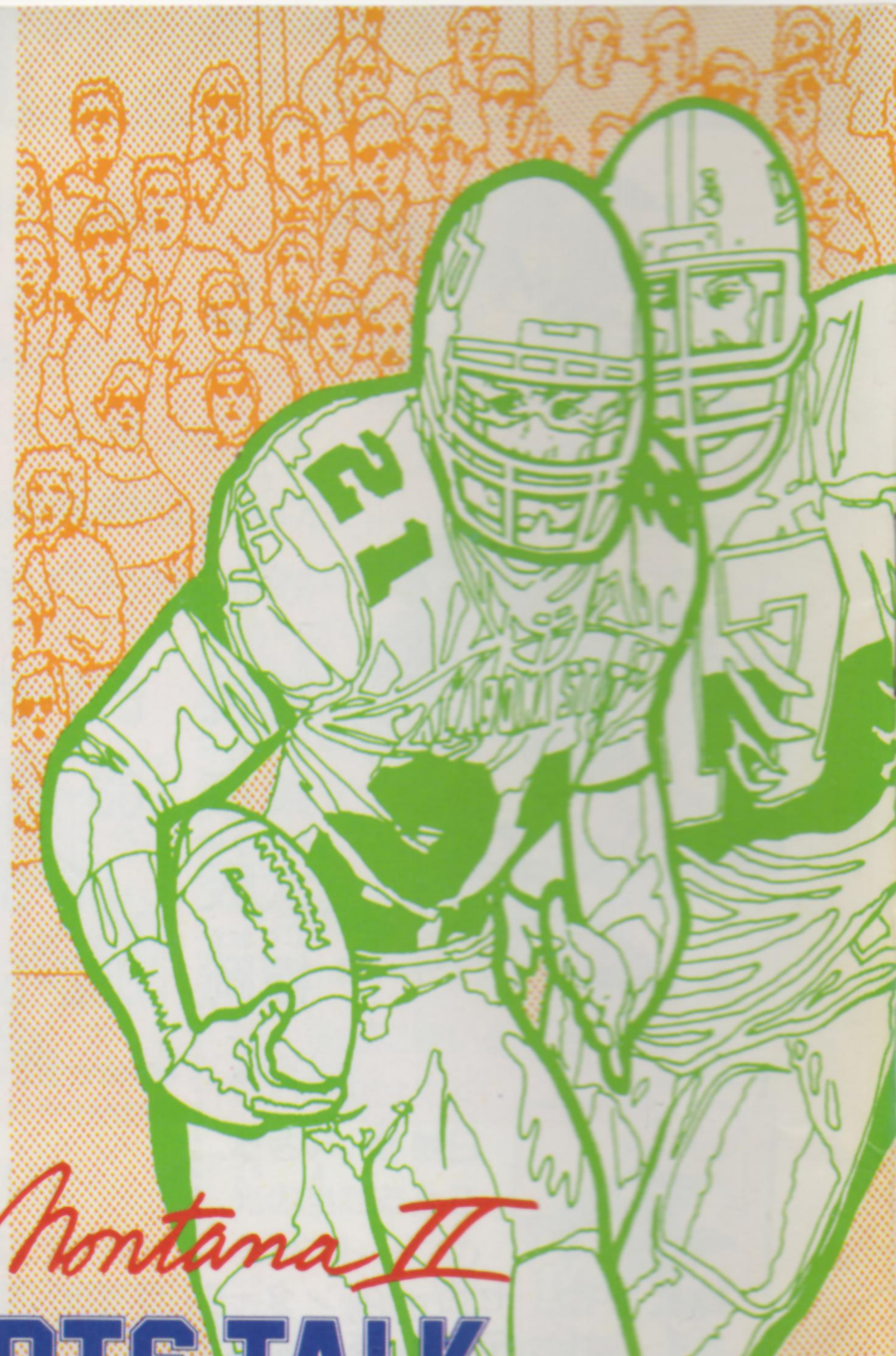
修理について　修理を依頼されるときは、下記または札幌、関西、博多の各支店までお申しつけください。

株式会社セガ・エンタープライゼス
佐倉事業所　ＨＥ補修管理課
〒285 千葉県佐倉市大作1-3-4
☎0434(98)2610（直通）

禁無断転載

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)

MEGA DRIVE



Joe Montana II

SPORTS TALK FOOTBALL™

© 1991 SEGA OF AMERICA, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

G-4065

672-0703

株式会社セガ・エンタープライゼス